GAMBLER 7/96

Sega Saturn



GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
lipiec
7
ROK 96
Cena 3,30 zł (33 000 zł)



Settlers 2

Civilization II★





SILENT HUNTER★

★ Ta miła gwiazdka oznacza, że o grze napisaliśmy doprawdy wszystko!

Bezpieczny seks bez gumki!



...zbyt szeroko pojęty...



wnerwia kobietkę,



lecz gdy prysną zmysły,



wszystko jest OK!

QUO VADIS, PRZYGODÓWKO?

Wkrótce pełnia sezonu

Witam wszystkich serdecznie u progu lipca, pierwszego miesiąca tzw. sezonu ogórkowego. Jeśli komuś to określenie nic nie mówi, wyjaśniam: sezon ogórkowy to taki okres w roku, kiedy nic się nie dzieje, gazety nie mają o czym pisać i prześcigają się w wymyślaniu niestworzonych historii. Okres, kiedy tłumy wyjeżdżają z miast, nikt nie kupuje komputerów, w domu jest za gorąco na siedzenie przy nowej grze, słowem – wakacje.

Ten numer Gamblera powinien więc być nadmuchiwany, wodoodporny i z dołączonymi patyczkami, aby można go było wykorzystać jako parawan lub materac. Stałby się najpopularniejszym pismem polskich plaż. Postanowiliśmy jednak zwabić Was w sposób bardziej tradycyjny. Tak więc możecie dziś zawrzeć bliską znajomość z konsolą Sega Saturn, najgroźniejszym jak dotąd konkurentem Sony PlayStation. W ciągu ostatnich dwóch miesięcy wielokrotnie dzwoniliście do nas z pytaniem „która konsola jest lepsza". Odpowiedź pewnie Was zaskoczy.

Mimo wspomnianego zastoju w interesach producenci gier wcale nie próżnują i zasypali nas pokaźnym ładunkiem nowości. W efekcie liczba recenzji w numerze osiągnęła rekordową wartość 22. Jeśli doliczyć do tego opisy, możecie zapoznać się 33 nowymi grami – wśród nich na pewno znajdzie się coś na krótkie letnie wieczory.

Jeśli masz kłopoty z myszą, zajrzyj do VARIA'tkowa. Znajdziesz tam kompendium wiedzy na temat niewłaściwych zachowań Twojego sprzętu. Czytelników, którzy noszą Pegaza w tornistrze, zapraszamy do udziału w nowym konkursie – tym razem będziecie musieli wykazać się zdolnością wiązania słów. Natomiast na tych, którym upał odebrał chęć kombinowania, czeka tajemniczy konkurs, prowadzony przez niejakiego Cogonima, najłatwiejszy w historii Gamblera!

Zapraszam do lektury – i żegnam się chłodno do następnego razu.

Wojciech Setlak

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

R O Z D

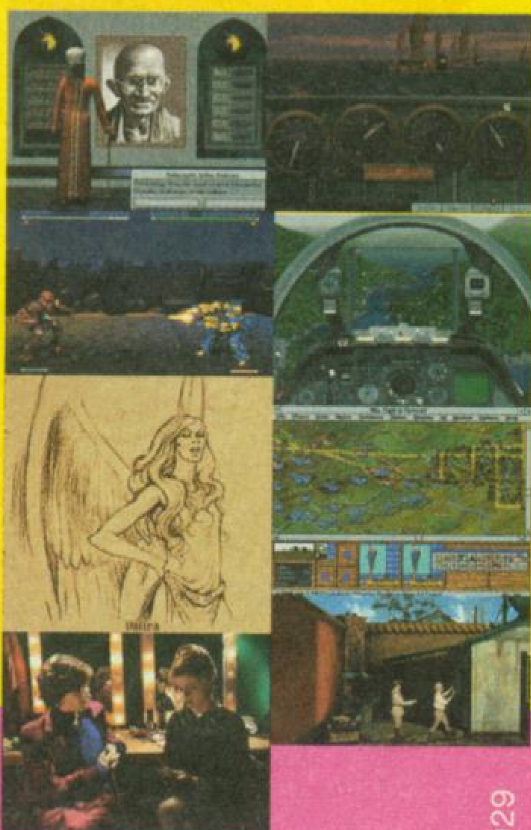
GAMBLER 7/96
Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 7 (32), rok czwarty
LIPIEC 1996
Nakład: 55 200 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:
Grzegorz Eider
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Recenzje, Tete, News)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(p.o. red. nacz.,
Listy do redakcji,
Temat numeru)
Aleksy Uchański
(z-ca red. nacz., Opisy)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
(Szalejący reporter)

Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Wiktor Kozłowski
Piotr Moskal
Roman Sadowski
Marcin Wichary

Autorzy:
Krzysztof Czulec
Tomasz Czulec
Mariusz Gabryś
Marcin Grabski
Jakub T. Janicki
Przemek Jędrzejczyk
Kornel Kulisiewicz
Piotr Lewandowski
Rafał Orłow
Paweł Pilarczyk
Lech W. Piotrowski
Maciej Warzecha
Przemysław Wnuk
Tadeusz Zieliński
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

A N I E



INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl

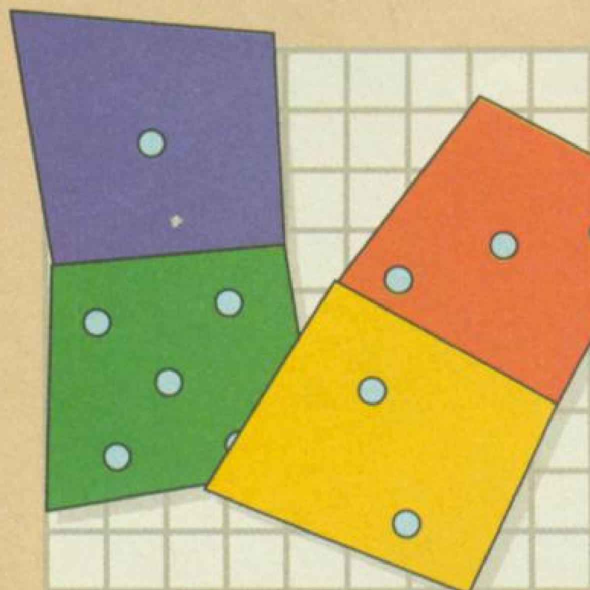
Elektroniczne łamanie:
DTP LUPUS
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

Dział reklamy:
tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Halina Dyczkowska
Agnieszka Kłosiewicz
Beata Antonik-Kaczanowska

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówio-
nych maszynopisów oraz zastrzega
sobie prawo dokonywania adiustacji
i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65
Naświetlenia rastrem
stochastycznym:
ReflexBIS
03-748 Warszawa
ul. Białostocka 11
tel./fax 619 98 61
Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00



Po długim okresie, wypełnionym plotkami i niecierpliwym oczekiwaniem, pojawiła się gra Civilization II. Przy jej produkcji programiści MPS (z „listy płac" wynika, że Sid Meier nie brał czynnego udziału w pracach!) wykorzystali doświadczenia zdobyte przy tworzeniu kolejnych wersji klasycznej Cywilizacji (dla Windows oraz dla sieci). Niestety, nie sprawdziły się pogłoski o Alpha Centauri, jako miejscu akcji. Podobnie jak w pierwowzorze, gramy na Ziemi – od 4000 r. p.n.e. do XXI wieku (2020 r.).

Zmiany

Grafika w Civ2 została poprawiona – teraz SVGA i izometryczna mapa świata. Początkowo można mieć kłopoty z orientacją w terenie, dlatego warto uaktywnić siatkę dzielącą mapę na poszczególne pola.

Specyfika gier CD pozwoliła też na dołączenie animacji oraz rozbudowanie oprawy dźwiękowej. Wstawki graficzne ustępują jednak temu, co ostatnio można zobaczyć w innych grach.

Na początku gry możemy wybrać styl architektoniczny naszych miast. Ich wygląd pozwala nie tylko zorientować się, jaką mają wielkość, ale także określić stopień zaawansowania cywilizacji.

Podobno Sid Meier otrzymał wiele listów od graczy, którym nie wystarczała gra „na emperorze", dlatego Civ2 posiada dodatkowy, szósty poziom trudności.

Miasta

mogą produkować jednostki, usprawnienia oraz cuda świata. Nowym utrudnieniem są kary za zmianę produkcji (wyjątek stanowi poziom Chieftain). Zmiana produkcji w obrębie tych samych typów (np. z jednej jednostki na inną) nie jest „karana", jednak przejście między typami (np. z usprawnienia na cud) powoduje stratę 50% zgromadzonych tarcz.

Podobnie jak w Civ możemy wykonywać prace na terenie otaczającym miasta – irygacja (później farmlands) zwiększa liczbę mieszkańców, budowa kopalni poprawia możliwości produkcyjne, drogi przynoszą zyski z handlu. Koleje mają wpływ wyłącznie na produkcję (wzrost o 50%, zaokrągla się w dół), a nie na wszystkie surowce tak jak w Civ.

W Civ obroty handlu były zmniejszane przez korupcję, teraz dołączono do tego także marnotrawstwo produkcji. Civ2 charakteryzuje się nowym podejściem do tworzenia szlaków handlowych: na wysokość zysków wpływa (oprócz odległości) także zaopatrzenie i zapotrzebowanie obu handlujących ze sobą miast.

Dalej możemy tworzyć specjalistów – zmieniać mieszkańców w artystów (luksusy), poborców (podatki) oraz naukowców (wiedza). Doskonałym pomysłem jest możliwość transferu produkcji na gotówkę (Capitalization).

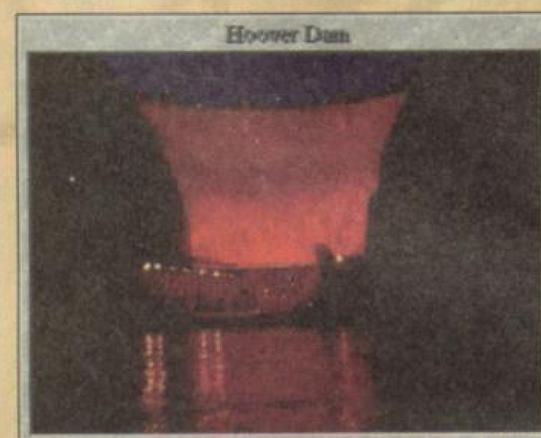
Po wynalezieniu kolei każde miasto (główne pole) automatycznie uzyskuje linię kolejową – jednostki nie tracą 1/3 punktu ruchu podczas przemarszu przez nie. Podobnie, po refrigeration, dzieje się z polami farmland.

Ważny dla gry jest problem ochrony środowiska. Zanieczyszczenia mogą być spowodowane przez produkcję, populację miast, ataki nuklearne lub stopienie rdzenia w elektrowni atomowej. Krytyczny poziom zanieczyszczeń może doprowadzić do globalnego ocieplenia... Osadnicy i inżynierowie powinni czyścić zagrożone tereny.

W Civ2 pojawiają się nowe usprawnienia, np. port, lotnisko, supermarket... Zmienione zostały parametry wielu usprawnień i cudów, np. City Walls nie wymagają żadnych funduszy na utrzymanie.

Zawsze jesteśmy powiadamiani, gdy komputerowi gracze rozpoczynają budowę cudu świata lub są bliscy jej ukończenia. Możemy wtedy szybko zareagować i za pomocą gotówki ukończyć własną inwestycję. Caravans i Freight nadal mogą uczestniczyć w tworzeniu cudów przez dodanie wartości produkcji jednostki do budowy.







CIVILIZA

Teren

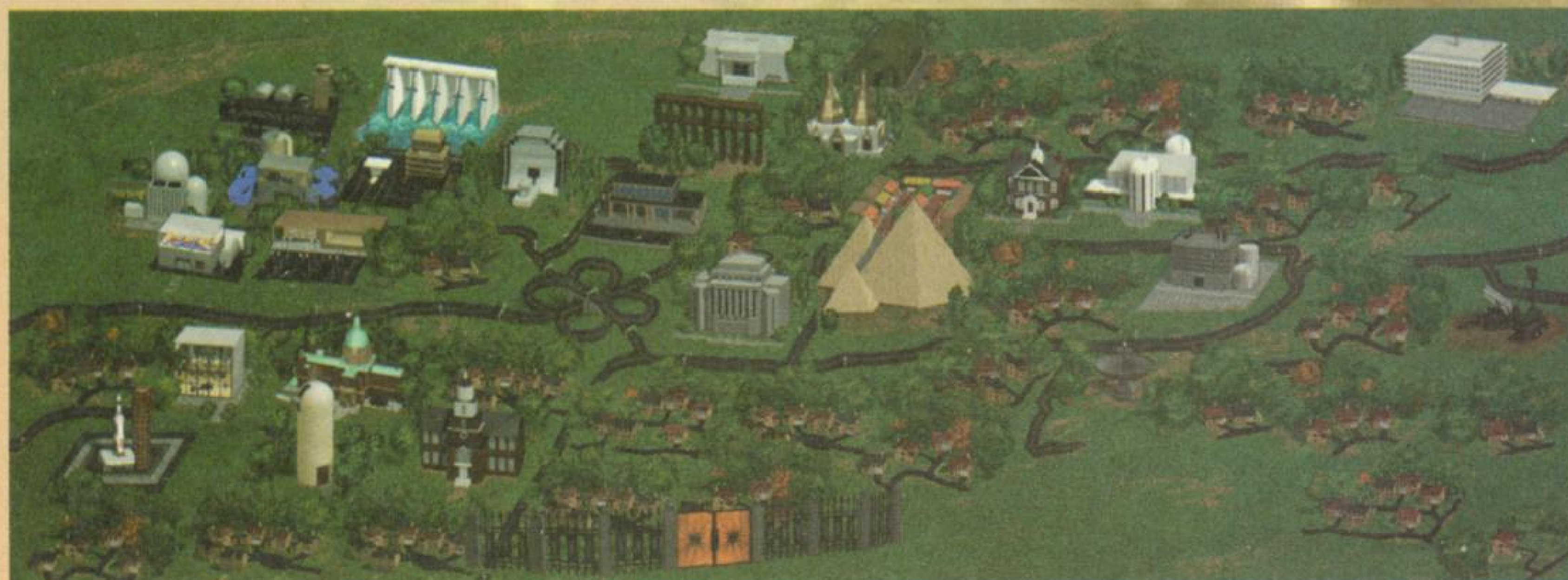
Rzeki, inaczej niż w Civ, nie stanowią odmiennej kategorii terenu, mogą przepływać przez obszar dowolnego typu, zmieniając jego parametry. Jednostki mogą się przemieszczać wzdłuż ich biegu – kosztuje to 1/3 punktu ruchu.

Nowym pomysłem jest możliwość transformacji terenu przez inżynierów. Daje to nam szansę tworzenia bardzo dużych miast lub miast o wysokim poziomie produkcji.

Jednostki

W Civ2 poprawiono znacznie walkę. Dodano dwa nowe wskaźniki – punkty życia (HP) i siłę ognia. Każda jednostka ma tarczę, która określa jej przynależność oraz informuje o „zdrowiu".

Oddziały starożytne oraz nieuzbrojone mają 10 HP, jednostki uzbrojone – 20, opancerzone – 30, pancerniki i lotniskowce – 40. Siła ognia określa, ile punktów traci przeciwnik w wypad-



...ATION II





ku udanego ataku. Zależy ona od poziomu technologicznego.

Takie rozwiązanie zmniejsza prawdopodobieństwo występowania nierealnych wyników walki. Teraz np. rycerze nie poradzą sobie łatwo z czołgami, jak nieraz bywało w Civ.

Wskaźnik HP zmienia się w czasie walki. Jednostki uczestniczące w starciu są osłabione, co czyni je łatwiejszym celem dla kolejnego przeciwnika i zmniejsza liczbę punktów ruchu (wyjątki: jednostki morskie – nie mogą mieć mniej niż 2 pkt.; powietrzne – osłabienie nie ma wpływu na ruch).

Można dokonać częściowych napraw uszkodzonego oddziału przez zrezygnowanie z wykonania jakiegokolwiek ruchu w turze – szybsza regeneracja następuje w miastach.

Dla jednostek o statusie weterana wartości wskaźników obrony i ataku wzrastają o 50%. Oddział ma w 50% szansę zostać weteranem po każdej zakończonej walce. Status weterana można też nabyć dzięki budowie odpowiednich usprawnień.

Podobnie jak w Civ, ufortyfikowanie zwiększa obronność oddziałów o 50%, a fortece (budowane przez osadników/inżynierów) – dwukrotnie (podczas ataku niszczone są tylko pojedyncze jednostki na tym polu).

Jeżeli okręty bombardują jednostki lądowe na wybrzeżu, siła



ognia obu stron zostaje zredukowana do 1 (celność ostrzału), podobnie okręt broniący się w porcie ma redukowaną siłę ognia do 1. Jednostki powietrzne, atakujące okręty w porcie, mają podwojoną siłę ognia.

Jeżeli zdemobilizujemy oddział w dowolnym mieście, uzyskujemy zwrot połowy kosztów jego produkcji.

Civ2 daje większe możliwości wykorzystania lotnictwa. Możemy budować bazy powietrzne poza terenami miast. Pozwala to na uzupełnienie paliwa dla myśliwców i bombowców oraz znacznie powiększa (wraz z lotniskowcami, których tak naprawdę nikt nie produkuje) zasięg działania sił powietrznych. Dysponujemy też możliwością przemieszczania innych jednostek między miastami mającymi lotniska.

W Civ2 pojawiły się nowe jednostki: Engineers (pracują i przemieszczają się 2 razy szybciej niż Settlers, mogą transformować teren), Spy (potrafią prowadzić misje dyplomatyczne, zatruwać wodę i dokonywać sabotażu w miastach), Freight (porusza się 2 razy szybciej niż Caravan, przynosi większe zyski z handlu) oraz inne... Niektóre stare jednostki mają zmienione współczynniki, np. legiony.

Kilka jednostek osadników/inżynierów wykonujących tę samą pracę na jednym polu pracuje w grupie, czyli znacznie szybciej. Jest to szczególnie ważne w przypadku długotrwałych robót, np. transformacji terenu.

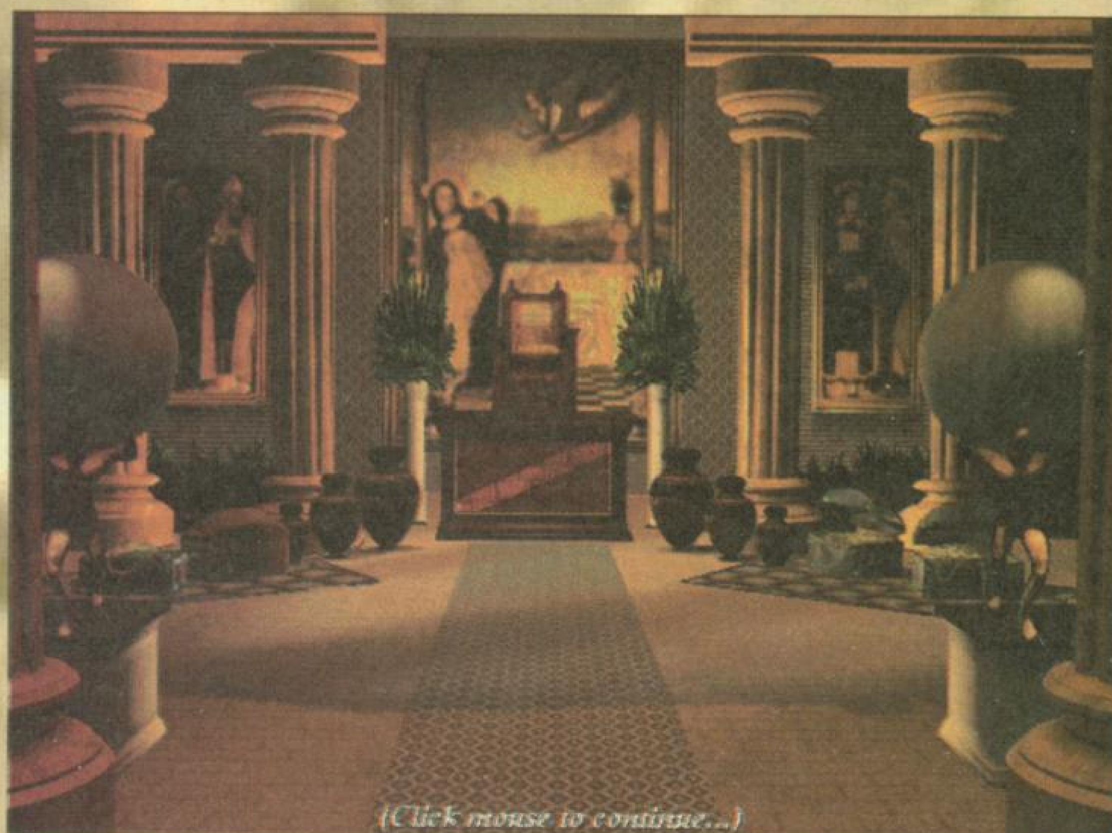
Jednostki Alpine Troop, Explorer i Partisan traktują każdy teren tak, jakby były na nim drogi, natomiast z kolei korzystają tak, jak pozostałe oddziały.

Prawdopodobieństwo straty triremy po odejściu od lądu wynosi 50%, wraz z wynalazkiem Seafaring maleje do 25%, navigation – 12,5%, jeżeli zaś posiadamy Lighthouse, możemy pływać bez obaw.

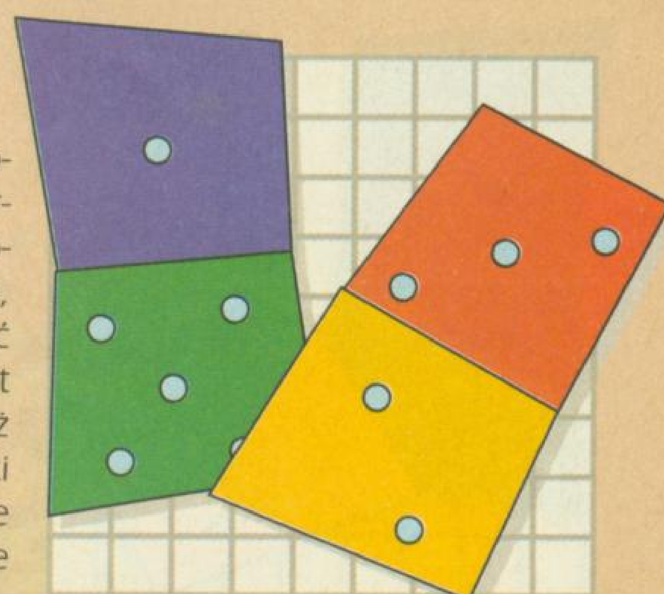
Ustroje

Anarchy

Przy zmianie ustroju (upadek rządu, rewolucja) musimy przejść przez okres anarchii. Charakteryzuje się on brakiem siedziby rządu. Jest zbliżony do despotyzmu, jednak z bardzo wysokim poziomem korupcji, bez wpływów z podatków oraz z całkowitym zastojem w nauce.



Sala tronowa imperatora Jacka Ilczuka



W turze wyboru ustroju można „za darmo" dokonywać wielokrotnych zmian rządu.

Despotism

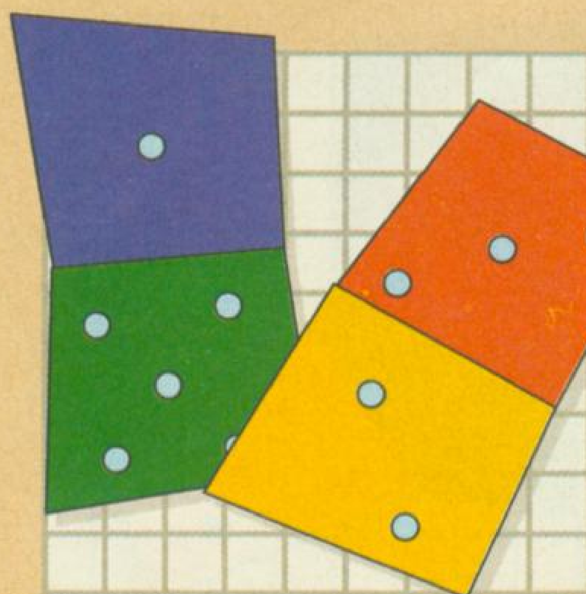
System, w którym kontrolę nad ludnością sprawuje się przy użyciu sił wojskowych – w każdym mieście na nastroje wpływają 3 jednostki (każda z nich zmienia jednego nieszczęśliwego mieszkańca w zadowolonego). Następuje redukcja efektywności produkcji, wysoki poziom korupcji i marnotrawstwa. Maksymalny poziom wydatków na określony cel – 60%.

Fundamentalism

W fundamentalizmie nie ma ŻADNYCH nieszczęśliwych mieszkańców. Ustrój charakteryzuje się bardzo niskim poziomem korupcji. Fundusze na naukę są zredukowane o 50%. Maksymalny poziom wydatków na określony cel – 80%. Usprawnienia, które czynią nieszczęśliwych zadowolonymi, przynoszą dochody. Utrzymanie każdego (poniżej dziesięciu) oddziału z miasta jest bezpłatne. Dyplomatyczne reperkusje działań terrorystycznych dyplomatów i szpiegów są zredukowane. To doskonały system do prowadzenia wojny na wielką skalę.

Monarchy

W porównaniu z Civ, została ulepszona. Pierwsze 3 jednostki w mieście nie wymagają utrzymania. Kontrola nad ludnością przy użyciu wojska – 3 jednostki, po jednym nieszczęśliwym na zadowolonego. Ustrój charakteryzuje się średnim poziomem korupcji. Maksymalny poziom wydatków na określony cel – 70%. Najlepiej zmienić ustrój na monarchiczny natychmiast, gdy tylko jest to możliwe. Choć monarchia jest wygodna, lepiej nie utrzymywać jej zbyt długo, gdyż inne cywilizacje mogą prześcignąć nas w rozwoju naukowym.



Communism

Podobnie jak w monarchii, pierwsze 3 jednostki w mieście nie wymagają utrzymania. Oddziały bardzo skutecznie tłumią niepokoje – 3 jednostki zmieniają po 2 nieszczęśliwych na zadowolonych. Nie ma korupcji. Wszyscy stworzeni szpiedzy natychmiast otrzymują status weterana – warto z tego skorzystać. Maksymalny poziom wydatków na określony cel wynosi 80%. Jest to doskonały system do utrzymania dużych sił zbrojnych oraz prowadzenia wojny na dużą skalę.

Republic

Pierwsza jednostka wojskowa poza miastem nie wpływa na wzrost niezadowolenia ludności. Następne, jeżeli nie znajdują się w miastach lub w fortyfikacjach (w odl. 3 pól od miasta), powodują niepokoje społeczne (po 1 nieszczęśliwym). Wyjątki: Caravan, Diplomat, Engineers, Explorer, Freight, Settlers, Spy, Transport.

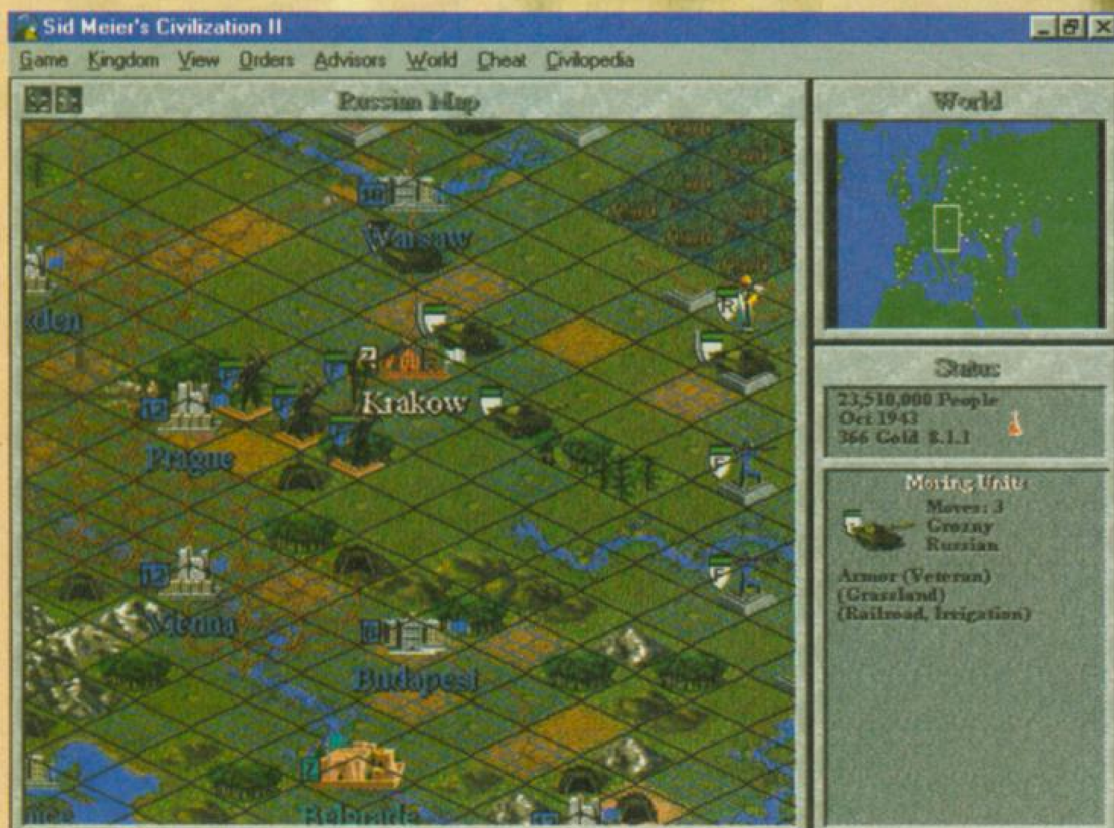
Senat wymusza nie chciany przez gracza pokój tylko w 50% przypadków. Nie można wykorzystać, jak w Civ, możliwości uniezależnienia się od jego decyzji przez odmowę spotkania z zagranicznymi emisariuszami – w 50% senat zmusza gracza do przyjęcia ich.

Jest to ustrój o niskim poziomie korupcji i marnotrawstwa. Maksymalny poziom wydatków na określony cel: 80%. Wprowadzenie republiki powoduje znaczny wzrost wpływów finansowych. W tym ustroju niełatwo stworzyć wielką armię i utrzymać ją w polu.

Democracy

Każda jednostka poza miastem lub poza fortecą (3 pola od miasta) powoduje niepokoje społeczne (po 2 nieszczęśliwych). Nie ma korupcji i marnotrawstwa. Wydatki można regulować dowolnie. Jednostki i miasta są zabezpieczone przed przekupstwem ze strony wrogich dyplomatów/szpiegów. Senat zawsze wymusza pokój oraz spotkanie z emisariuszami innych cywilizacji.

Demokracja powoduje wielki wzrost wpływów finansowych. Jej wadą są trudności w prowadzeniu wojny oraz zwiększone prawdopodobieństwo wystąpienia niepokojów społecznych. Jest to jednak, podobnie jak w Civ, najlepszy ustrój.



Ekran miasta



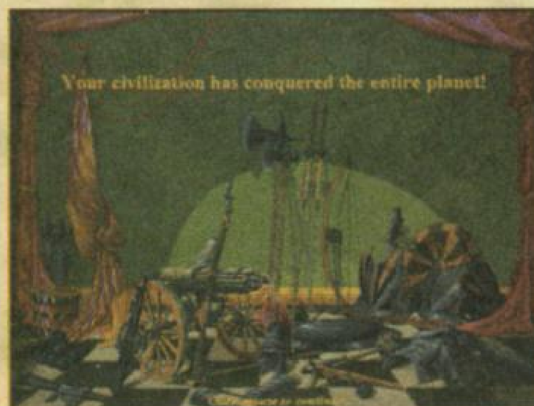
1. Sterowanie ekranem.
2. Nazwa miasta, rok, fundusze.
3. Wielkość populacji.
4. Mapa miasta – surowce.
5. Produkcja żywności.
6. Wpływy z handlu, korupcja.
7. Podział funduszy: podatki, luksusy, nauka.
8. Produkcja, wydatki na utrzymanie jednostek.
9. Zapasy żywności.
10. Jednostki zaopatrywane przez miasto.
11. Udoskonalenia zbudowane w mieście.
12. Ekrany informacyjne: jednostki stacjonujące w mieście, zanieczyszczenie środowiska, szlaki handlowe, miniaturowa mapa świata, „uszczęśliwienie" mieszkańców.
13. Aktualna produkcja.
14. Przełączanie między ekranami informacyjnymi, widok miasta, zmiana nazwy, wyjście z ekranu.
15. Przejście do ekranów innych miast.

Dyplomacja

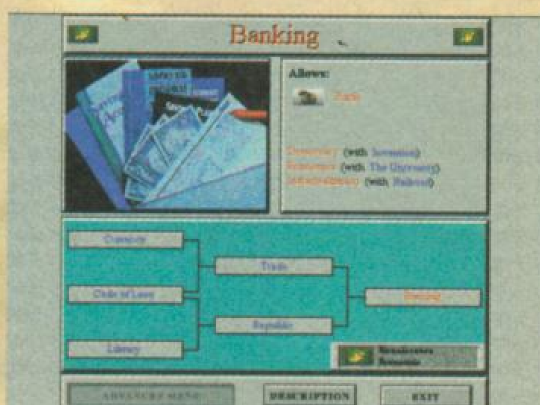
została znacznie rozbudowana. Poprawiono poziom Sztucznej Inteligencji. Inne cywilizacje pamiętają nasze poprzednie działania i od nich uzależniają swe postępowanie. Spowodowane to zostało wprowadzeniem wskaźnika reputacji. Każde zerwanie traktatu lub sojuszu powoduje pogorszenie stosunków i utrudnienia w przyszłych negocjacjach z innymi cywilizacjami. Jeżeli zerwanie umowy jest uzasadnione, np. wrodzy dyplomaci ukradli nam jakąś technologię, to „sankcje dyplomatyczne" są mniejsze.

Dobrym pomysłem jest możliwość skontaktowania się w dowolnym momencie z każdą cywilizacją przy pomocy emisariuszy. Można np. przesyłać noty protestacyjne, gdy wrogie jednostki wejdą na teren należący












do naszego miasta. Jednak zbyt częste kontakty mogą zirytować innych przywódców – to prowadzi do odmowy przyjęcia naszych wysłanników.

Oprócz klasycznych dla Civ stosunków międzypaństwowych, takich jak wojna i pokój, pojawiają się dodatkowo:

- **zawieszenie ognia** – trwa około 16 tur, nie trzeba honorować granic (obszarów kontroli miast);
- **neutralność** – najczęściej, gdy jeszcze nie nastąpił kontakt z cywilizacją;
- **sojusz** – jednostki ignorują strefy kontroli sojusznika, dysponujemy wolnym przejściem przez jego terytorium, oddziały w pobliżu miast nie zagrażają produkcji z danego pola, można też reperować jednostki w miastach sojusznika („wejście" do miasta).

Kolejnym usprawnieniem jest pojawienie się kontrwywiadu. Nasi dyplomaci/szpiedzy, znajdujący się w miastach, starają się przeciwstawiać działalności szpiegowskiej innych cywilizacji.

Nauka

pozostała jednym z najważniejszych elementów gry. Dlatego warto przeznaczać możliwie najwyższe fundusze na jej rozwój. Nie możemy jednak, o czym już była mowa, skorzystać z charakterystycznego dla Civ rozwiązania – „natychmiast 100% na naukę".

Sporym ułatwieniem jest możliwość uzyskania informacji o tym, co należy wynaleźć, aby osiągnąć wybrany przez nas cel.

Edytor map i cheat mode

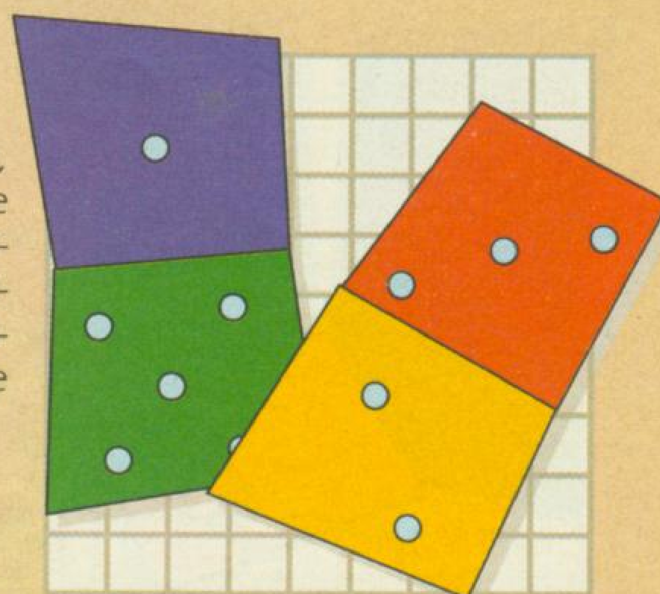
Doskonałym uzupełnieniem gry jest możliwość stworzenia nowych map oraz konstruowania własnych scenariuszy. Cheat mode pozwala dokonać dowolnej modyfikacji terenu, jednostek oraz cywilizacji (rozwój, miasta, oddziały, nauka, stosunki dyplomatyczne...).

Gra ma własne scenariusze, np. World War II. Ich cele nie polegają na rozwinięciu cywilizacji i budowie statku kosmicznego – należy zdobyć określone miasta. Nowe scenariusze można znaleźć w Internecie.

Nie dopracowana produkcja?

Niestety, mimo poświęcenia jej wielu lat pracy, Civ2 ma sporo błędów. W Civilizopedii można spotkać nieprawdziwe dane – szczególnie przy charakterystyce terenu. Jednak znacznie bardziej przykre jest „przekręcanie się licznika". Po odkryciu 255. Future Technology lepiej wyzerować wydatki na naukę, inaczej czeka nas niespodzianka... Gdzieś w okolicy 330 mln ludności przekręca się także ten licznik (przez dłuższy czas mamy wtedy 10 tys.) – choć punktacja za populację nie spada do 0, to jednak, delikatnie mówiąc, nie wpływa to najlepiej na końcową procentową ocenę... Przy bardzo dużej liczbie miast – w tych później założonych produkowane są oddziały bez przynależności (NONE), czyli bez kosztów utrzymania! Możliwe, że błędy te zostały naprawione – pojawiło się już kilka kolejnych update'ów do Civ2. Niestety, przed oddaniem tekstu do druku, nie miałem okazji ich przetestować.

Głównym atutem Civilization II jest jej olbrzymia grywalność. Nie da się ukryć, że po latach oczekiwania można się było spodziewać (i wszyscy spodziewali się) czegoś więcej... Jednak, mimo wszystko, Civ2 to jedna z najlepszych gier strategiczno–ekonomicznych. Każdy, kto lubił Civ, nie będzie zawiedziony.



Jacek Ilczuk

PS Już za miesiąc w dziale Tete: tabele jednostek, wynalazków, cudów świata, terenu i usprawnień miast, czyli „MUST SEE" dla każdego miłośnika Civilization II.

Wymagania sprzętowe: PC 486DX2/66, Windows 3.1 lub Windows 95, CD-ROM, SVGA, 8 MB RAM, od 8 MB do 48 MB na dysku twardym, mysz.

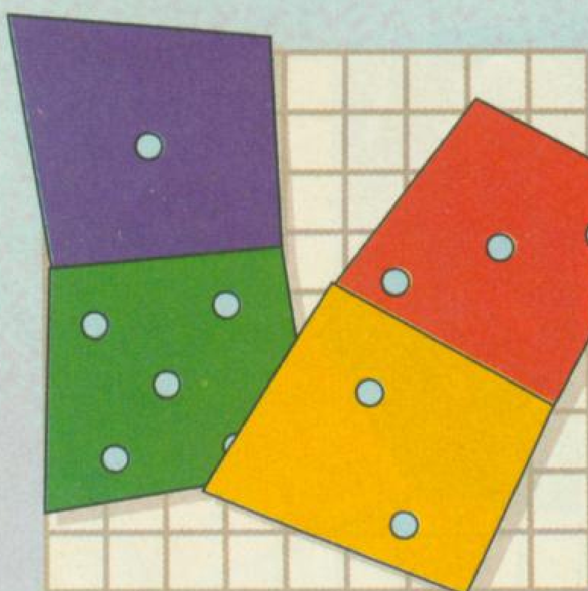
Dystrybucja:
IPS Computer Group,
02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66, 642-27-68,
fax 642-27-69.
Wbrew wcześniejszym zapowiedziom, gra niestety nie ukaże się w wersji spolszczonej.

CIVILIZATION II
MicroProse 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	95%
Pomysł	85%
Ogółem	90%







Od czasów leciwego już Silent Service II żadna gra nie poruszała tematu walk okrętów podwodnych na Pacyfiku. Silent Hunter, nowy symulator SSI, nie wyłamuje się z kanonu gier i nie zaskakuje niekonwencjonalnymi rozwiązaniami, ale mimo to jest ważną pozycją na rynku symulatorów okrętów podwodnych.

Zalety gry to: elastyczny system programu, dosyć dobra grafika, realistyczne odwzorowanie zachowań przeciwników i możliwości sprzętu w prawdziwych walkach. Do tego dochodzi dźwięk na wysokim poziomie.

W odróżnieniu od SS II, w SH nie pływasz po całej mapie Pacyfiku, ale zostajesz „automatycznie" odstawiony na teren patrolu. Nie możesz wypłynąć poza obszar, który pokazuje mapa. Oszczędza to czas, ale powoduje różne nieprzyjemne sytuacje (patrz „Realizm").

Gdy pływasz „po mapie", co jakiś czas pojawiają się na niej informacje mówiące o położeniu sił japońskich w tym rejonie, zdobyte przez zwiad lotniczy, inne okręty podwodne itp. W grze nie występują żadne jednostki przyjazne – wszystko, co pływa można i trzeba zatapiać.

Oczywiście dotyczy to kariery. Można również wybrać pojedyncze misje, w których określasz rodzaj sił, jakie chcesz spotkać (lotniskowce, pancerniki, krążowniki, konwoje), wielkość ich eskorty itp. Możesz też wykazać się, atakując patrole przeciwpodwodne złożone tylko z niszczycieli.

Mówi Commander Kozlovski

Pamiętnik (fragment)

„USS Snook. Morze Żółte. 9 III 1944 r., pozycja 31N, 122E.

O godzinie 1.47 dostrzegłem jeden z niszczycieli, z patrolu pilnującego cieśniny prowadzącej do Szanghaju, śledzonych wcześniej na radarze. Był to okręt klasy Tugumo, 2520 ton wyporności. W chwili, gdy go dostrzegłem, znajdował się w odległości 3500 jardów. Płynął z prędkością 5 węzłów – poszukiwał okrętów podwodnych.

Zanurzyłem okręt na głębokość peryskopową. Wyraźnie słychać było, że wróg aktywnie przeszukuje wody sonarem.

Zbliżaliśmy się z prędkością pół naprzód. Gdy odległość zmalała do niecałych ośmiuset jardów, odpaliłem dwie torpedy Mk.18. Po około dwudziestu sekundach jedna z nich dotarła do celu i wybuchła. Japoński niszczyciel przełamał się na pół i zaczął tonąć. Była godzina 2.04. Wycofałem okręt na wschód, w stronę otwartego morza.

Trzy godziny później trafiłem na duży konwój. Najpierw dostrzegłem dwa wyłaniające się z mgły niszczyciele. Płynęły bardzo wolno. Znów zanurzyłem się na głębokość peryskopową i całą naprzód ruszyłem w ich kierunku. O godzinie 5.56 wystawiłem peryskop. Najbliższy z niszczycieli (klasy Fubuki) znajdował się idealnie na kursie, w odległości siedmiuset jardów. Rozejrzałem się wokoło. Dostrzegłem jeszcze trzy niszczyciele (Akizuki, Shiratsuru i Asashio) i kilka statków.

Do pierwszego eskortowca odpaliłem jedną torpedę, która eksplodowała o godzinie 5.59. Japoński okręt zatonął. W tym momencie eskorta ruszyła do kontrataku. Na szczęście nie wykryli okrętu i zaczęli zrzucać bomby głębinowe o 1000 jardów na wschód od mojej pozycji. Odpaliłem w krótkich odstępach czasu dwie torpedy do najbliższego z Japończyków. Jedna trafiła i Akizuki zaczął płonąć. W tym momencie byłem w kleszczach. Od strony rufy zbliżał się Asashio – znajdował się w odległości ok. 2500 jardów. Od dziobu, o 2000 jardów płynął Shiratsuru. Płonący niszczyciel znajdował się na kursie 40 stopni, odległy o 600 jardów. Odpaliłem do niego trzecią torpedę. Trafiła. Cel zatonął o 6.06. Teraz przyszła kolej na pozostałe niszczyciele. Najpierw poczekałem, aż Shiratsuru znajdzie się w odległości ok. 700 jardów. Nadchodził z prędkością 12 węzłów. Dostał torpedę o 6.08 i skrył się pod falami. Tymczasem ostatni niszczyciel nadciągał od strony rufy. W wyrzutniach rufowych miałem cztery torpedy, gotowe do strzału. Pierwsza chybiła. Tak samo druga, odpalona z odległości 600 jardów. Wróg był blisko. 580 jardów. 560 jardów. Odpaliłem trzecią torpedę. Czas dotarcia do celu – 10 sekund. 540 jardów.

PAT

PO ATAKU NA PEA
ŁANIA PRZECIW JAP
NAJSZYBCIEJ ZACZĄ
ZACIĄGNIJ SIĘ DO F
WODZENIE NA JEDN

ROL

**RL HARBOUR DZIA-
OŃCZYKOM MOGŁY
OKRĘTY PODWODNE.
LOTY I OBEJMIJ DO-
YM Z NICH!**

520 jardów. 500 jardów. Wybuch... Japoński niszczyciel tonie! Było blisko...

Nadszedł czas, aby zająć się towarem. Na pierwszy ogień poszedł „Converted Factory Ship" (???) – 5181 ton wyporności. Dostał torpedę i poszedł na dno bez zbędnych wyjaśnień o 6.27. Następny był mały frachtowiec, 950 ton. Od wybuchu torpedy dosłownie wyleciał w powietrze 5 minut później.

Okrążyłem konwój pod wodą i ponieważ żaden ze statków nie wyglądał na uzbrojony, wynurzyłem okręt. Celem ostrzału artyleryjskiego stał się okręt zaopatrzeniowy, 2370 ton.Zapalił się, a w końcu coś na nim eksplodowało i zaczął tonąć o 8.09. W tym czasie do wyrzutni dziobowej numer 1 załoga załadowała torpedę. Pozostało jeszcze z pięć statków, więc przeznaczyłem ją dla największego, „Standard Merchant" o wyporności 15200 ton. Nie trafiła. Ponieważ były już gotowe wyrzutnie numer 2 i 3, odpaliłem następną torpedę. Ta trafiła, ale nie wybuchła! Dopiero trzecia torpeda nie zawiodła. Cel zaczął się palić, więc wykończyliśmy go działem. Zatonął o 8.13.

W tym momencie stwierdziłem, że zbyt długo zabawialiśmy się z Japończami. Niestety, we mgle nie zauważyłem dwóch niszczycieli, które szły za konwojem jako tylna straż.

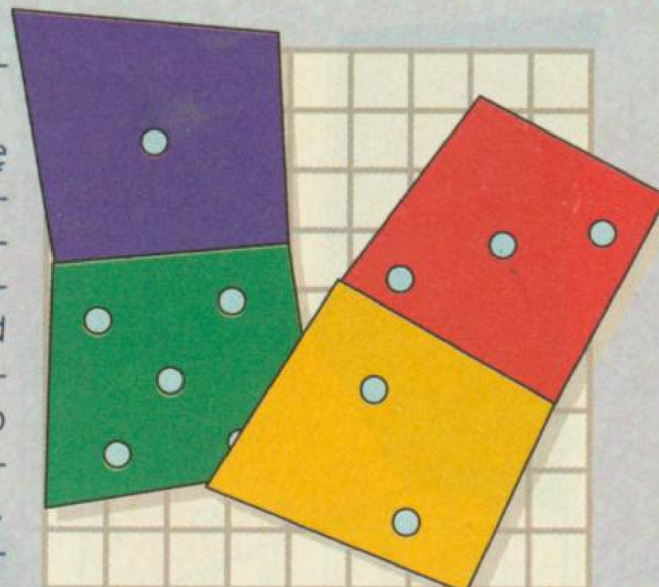
Widocznie potem oddaliły się w poszukiwaniu okrętu, który zatopił straż przednią i teraz wracały... Najgorsze, że wykryły Snooka, a my nie mieliśmy torped załadowanych do wyrzutni. Następne dwie godziny należały do najgorszych w tym patrolu. Alarmowe zanurzenie nic nie dało. Okręt uderzył w dno na niespełna stu stopach głębości i tu utknęliśmy. Zarządziłem ciszę.

Japońskie niszczyciele krążyły i zrzucały bomby głębinowe. Kilka razy nawet dość blisko, ale na szczęście nie uszkodziły okrętu. Po około dwóch godzinach bomby przestały wybuchać, a odgłos śrub ucichł. Po następnej godzinie podniosłem okręt na peryskopową. Niszczyciele były daleko na horyzoncie, a konwój skrył się we mgle.

Zostało nam tylko kilka torped, więc podjąłem decyzję o powrocie do bazy."

Taktyka walki

Przede wszystkim nie należy szarżować na oślep. Lepiej działać ostrożnie i powoli, niż wpakować się na stado niszczycieli – patrz wyżej. Gdy radar wykryje obiekty nawodne, skieruj się w ich stronę. W momencie, gdy nawiążesz kontakt wzrokowy, rozpoznaj przeciwnika i zanurz się natychmiast. Pamiętaj, okręt podwodny jest stosunkowo mały i mimo że Ty widzisz wroga, on może Ciebie nie zauważyć. Ale nie wystawiaj się niepotrzebnie na strzał. Z okrętami eskorty nie jest łatwo walczyć.

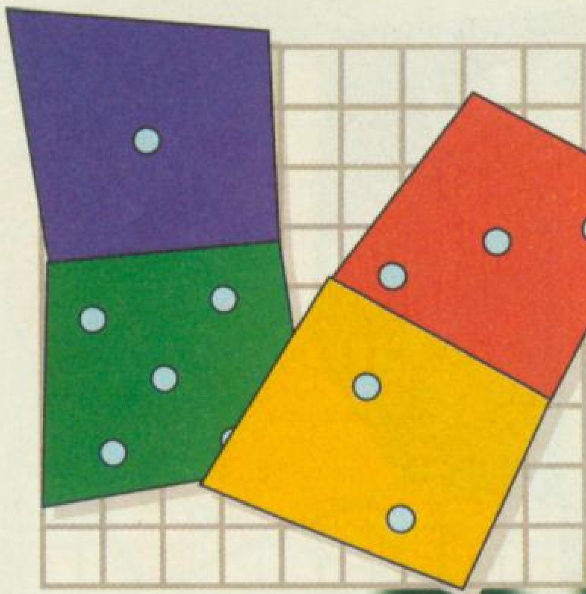


Torpedy Mk.10 i Mk.14 mają napęd parowy, więc zostawiają za sobą ślad na powierzchni. To zdradza Twoje położenie. W nocy lub we mgle nie ma to zbyt wielkiego znaczenia, ale w dzień...

Torpedy Mk.18 napędzane są elektrycznie, więc nie zostajesz wykryty do momentu eksplozji. Wtedy zaczyna się nagonka. Ustaw się na kursie konwoju i czekaj. Sprawdź, czy niszczyciele nie płyną zygzakiem lub wykonując inne zmiany kursu. Podpuść je na 700–800 jardów i poślij na dno. Jeśli już Cię wykryły i płyną w Twoją stronę, najważniejsze – zatrzymać okręt. Nadchodzą wtedy idealnie prostym kursem i jedna dobrze wymierzona torpeda załatwi sprawę.

Gdy załatwisz eskortę, możesz spokojnie wystrzelać statki płynące w konwoju. Nie potrafią zbyt dobrze się bronić; nie zmieniają kursu ani prędkości, nie rozpraszają się. Możesz wybić je jak kaczki. Atakuj torpedami. Przed wynurzeniem się i użyciem działa upewnij się, czy któryś z nich nie jest uzbrojony w ciężką artylerię. Jeśli tak – to wynurzenie może być Twoim ostatnim (na wysokim poziomie trudności gry).

Taktyka obrony sprowadza się do jednego: nie dać się wykryć. W przeciwnym wypadku prędzej czy później niszczyciele znajdą Cię i obrzucą bombami głębinowymi. Twoją jedyną szansą jest zarządzenie ciszy na okręcie i zejście na maksymalną głębokość, na jaką możesz się zanurzyć. Dla okrętów o głębokości testowej 200 stóp spróbuj zejść na 250. Gato i lepsze nie muszą



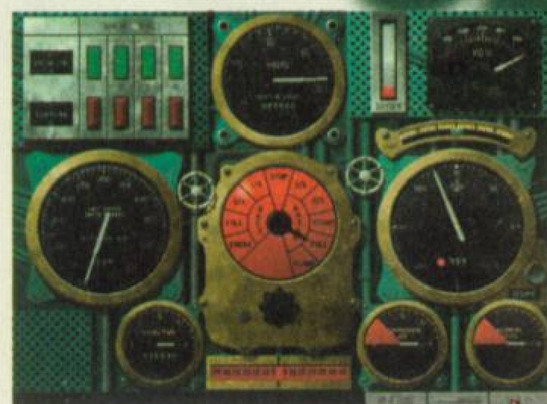
przekraczać krytycznych wartości. Pamiętaj o zejściu pod termoklinę (od 1943 r. okręty mają „Bathythermograph")!

Z samolotami nie możesz walczyć. Tylko szybkie zanurzenie może uchronić Cię przed poważnymi uszkodzeniami. Uwaga! Samoloty mogą wykryć i wykryją okręt idący na peryskopowej z wystawionym peryskopem, natomiast dla okrętów jesteś niewidzialny, chyba że namierzą Cię sonarem.

Powyżej Salmona, ewentualnie Gato, nie opłaca się ciągle zmieniać łajb. Bardzo ważne jest wyszkolenie załogi. Lepiej mieć ciągle ten sam okręt i nie wymieniać go na proponowane nowe



i lepsze jednostki, tylko podnosić stopień wyszkolenia załogi (wprost proporcjonalny do liczby patroli i zatopionych jednostek wroga). Gdy masz „zieloną" załogę, torpedy odpalane z odległości powyżej 1000 jardów z reguły będą chybiać. Dla weteranów odległość skutecznego „rażenia" wynosi ok. 1500 jardów, a z najlepszymi (Elite) będziesz trafiał i z 2500 jardów.



Realizm

Twój okręt rzeczywiście zanurza się długo i w tym czasie może zostać ostrzelany przez wroga. Pojedynek artyleryjski z okrętem wojennym może mieć tylko jedno zakończenie (chyba że... włączysz nieśmiertelność). Urządzenia, na jakie masz wpływ, to nie tylko stery (oczywiście, tylko wydajesz komendy – podajesz kurs, czy głębokość, ale w awaryjnych sytuacjach możesz sam „chwycić" w ręce koło sterowe) i przyciski odpalania torped. Każdy typ torped ma swoją specyfikę i np. Mk.14 możesz ustawić na dużą prędkość i krótki zasięg lub małą prędkość i duży zasięg. Oprócz tego ustawiasz głębokość, na jakiej płyną torpedy – standardowo 10 stóp, co może powodować, że pod małymi jednostkami torpeda po prostu przepłynie.

Do tego dochodzi bogactwo statków i okrętów – nawet w Aces of the Deep nie było tylu typów. Można spotkać nawet Sampany na morzu! Szybkie konwoje mają często słabą eskortę lub nawet płyną bez niej. Ale wtedy na pewno któryś statek jest uzbrojony.

Ważny jest również fakt, że prędkość maksymalna Twojego okrętu zależy od stanu morza. Im bardziej wzburzone fale, tym wolniej płyniesz. Dla Gato odpowiednie wartości wynoszą 9 węzłów na wzburzonym morzu (Heavy), 14 węzłów na lekkich falach i 20 węzłów na całkowicie spokojnej powierzchni. Tego nie było nawet w AotD.

Ogólną ocenę pomniejszają jednak buraki, a może zwykłe niedopatrzenia programistów. Po pierwsze – możesz zostać staranowany przez niszczyciel (choć przeciwnik wyraźnie tego unika), ale gdy sam próbowałem w ten sposób zatopić wroga, nic się nie stało. „Przeniknęliśmy" przez siebie. Spróbowałem więc nie od burty, a od rufy. Przepłynąłem jak przez hologram i stanąłem mu przed dziobem. No i co? Oczywiście mnie staranował!

Po drugie – w trakcie któregoś patrolu natknąłem się na grupę lotniskowców płynących w stronę południowego końca „mapy". Zacząłem ją ścigać. Niestety, wypłynęła poza mapę i zatrzymała się w odległości ok. 20 tys. jardów ode mnie. Ja NIE mogłem podążyć za Japończykami, gdyż w momencie dotarcia do końca mapy mój okręt automatycznie zmieniał kurs. Zatrzymałem się więc jak najbliżej wroga i czekałem 12 godzin. Nic się nie zmieniło. Lotniskowce tkwiły w miejscu!



Zabawki

Klasa S – 14,5 węzła na powierzchni i 11 w zanurzeniu (14,5/11). 4 dziobowe plus 1 rufowa wyrzutnie torped – skutecznie ograniczają jej zdolności bojowe. Niestety, zaczynając karierę na początku wojny, dostaniesz ją prawie na pewno. Zabiera jedynie 12 torped. Maksymalna głębokość zanurzenia – 200 stóp. Działo czterocalowe.

Barracuda – prędkość 18/8 węzłów. Ta klasa jest dwa razy większa od S, ale ma tylko jedną wyrzutnię więcej. Pozostałe dane bez zmian. Używana tylko do szkolenia. Działo pięciocalowe.

Narwhal – podwodny krążownik. Dwa sześciocalowe działa dają mu szanse nawet w starciu z niszczycielem. 4 dziobowe i 2 rufowe wyrzutnie, 26 torped. Maksymalna głębokość – 328 stóp, prędkość 17/8 węzłów.

Klasa P – 19/8 węzłów. Maksymalna głębokość 250 stóp. Również sześć wyrzutni. 16 torped. Działo czterocalowe.

Salmon – 8 wyrzutni (4 dziobowe, 4 rufowe), 20 torped. Prędkość 20/9 węzłów. Głębokość 256 stóp. Jest to pierwszy „porządny" okręt. Wszystkie poprzednie są zbyt słabo uzbrojone, by dało się w nich odnieść poważniejsze sukcesy. Działo czterocalowe.

Klasa T – 10 wyrzutni (6 i 4), 24 torpedy. Osiąga 20/8,75 węzłów. Niestety, testowana głębokość to tylko 200 stóp. Działo pięciocalowe.

Gato – nareszcie coś. 10 wyrzutni, 24 torpedy. 20,75/8,75 węzłów. Maksymalne zanurzenie 300 stóp. Moją służbę odbyłem na USS Snook, właśnie klasy Gato.

Balao – rozwinięcie Gato. Zanurzenie testowe 400 stóp. Pięciocalowe działo.

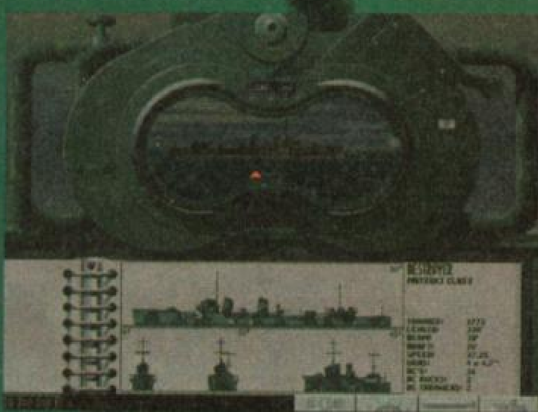
Tench – rozwinięcie Balao. Dwa działa pięciocalowe, 10 wyrzutni i 28 torped. Reszta bez zmian.

Torpedy

Mk.10 – napęd parowy. Zasięg 3500 jardów przy 36 węzłach. Głowica zawiera tylko 485 funtów materiałów wybuchowych. Najstarsza i najgorsza torpeda.
Mk.14 – napęd parowy. Zasięg 9000 jardów przy 31 węzłach i 4500 jardów przy 46 węzłach. Najszybsza amerykańska torpeda. Głowica – 668 funtów TNT.
Mk.18-1 – napęd elektryczny, 3500 jardów przy 27 węzłach. Głowica 500 funtów.
Mk.18-2 – napęd elektryczny, 3500 jardów przy 40 węzłach. Głowica 500 funtów.
Najlepsze są najszybsze: Mk.14 i Mk.18-2. Przydałyby się tu niemieckie torpedy akustyczne!
„Jakość" amerykańskich torped była powszechnie znana i krytykowana, niech więc Was nie dziwią wybuchy torped w kilkanaście sekund po wystrzeleniu czy inne takie...

W końcu dałem spokój i popłynąłem szukać jakiegoś innego celu. Moje zdziwienie osiągnęło apogeum, gdy zwiad znalazł „moją" grupę, płynącą na północny wschód – ruszyła z miejsca, gdy odpłynąłem. To jest SKU*.*. A mogłem ich zatopić!

Również fakt, że statki handlowe po zatopieniu eskorty zachowują się jak barany idące na rzeź, nie jest zbyt realistyczny.



Wymagania

Minimum – 486, 8 MB RAM, SVGA i mysz. Oczywiście, jeśli nie chcesz stracić połowy grywalności, musisz mieć kartę dźwiękową. Gra przeznaczona jest dla DOS, więc nie potrzeba superkomputerów. Wystarczy DX2 66 MHz z Tridentem. Na takim sprzęcie jedyną wadą jest fakt, że gdy spotkasz jakieś wrogie jednostki na morzu, gra się zatrzymuje i przez kilka sekund dogrywa dane z twardego.

Grafika, dźwięk, etc.

Grafika stanowi mocną stronę programu, choć ma pewne wady. Program pracuje w rozdzielczości 640×480. Sierra i jej Aces of the Deep przyzwyczaiły nas do trójwymiarowych okrętów, pływających po morzach i oceanach. Tymczasem tutaj użyto metody znanej z SS II. Okręty wyświetlane są jako kilka bitmap, w zależności od kąta patrzenia.

Gdy cel zaczyna tonąć, to jeśli np. był do Ciebie zwrócony dziobem lub rufą, nagle w ułamku sekundy odwraca się i możesz zobaczyć jego burtę pod kątem ok. 60 stopni. Czyżby graficy poskąpili kilku kolejnych obrazków? Również zwrot okrętu w Twoją stronę wygląda mało ciekawie, gdyż obserwowana jednostka nagle się „skraca". Natomiast zaletą takiego przedstawienia celów jest to, że z daleka wyglądają rewelacyjnie i obfitują w szczegóły, jakich brak w AotD.

No i najważniejsze, czyli coś nowego. Jeśli zmylisz eskortę lub dostatecznie długo będziesz miał wystawiony peryskop, możesz zobaczyć, jak niszczyciele wystrzeliwują bomby głębinowe!

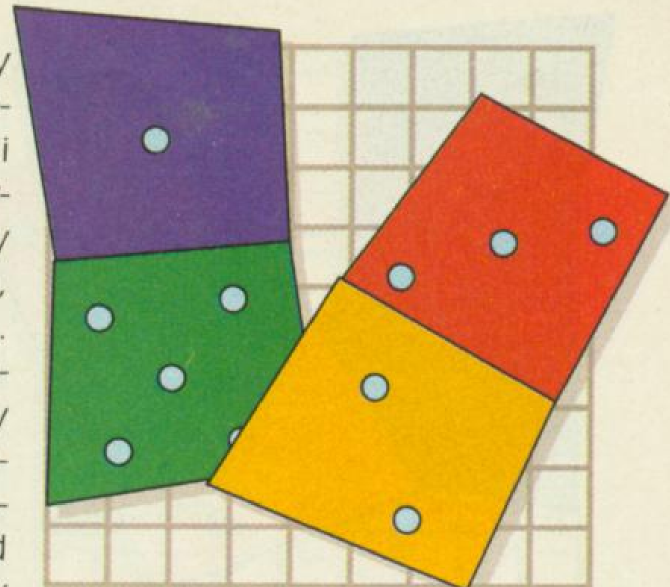
Niestety, jest jeszcze „coś". ABSOLUTNY BRAK FAL! Dobrze, że chociaż okręt kołysze się na wzburzonym morzu. Tylko po tym można poznać stan morza.

Wszystkie lokacje na okręcie wykonane są starannie i przejrzyście. Ani przez chwilę nie miałem problemów z poruszaniem się na jednostce i sterowaniem grą.

Dźwięk jest na miarę AotD. Odgłosy śrub szarżującego niszczyciela, dźwięk wpadających do wody bomb głębinowych i WYBUCHY! Od razu robi się niewesoło. Teksty, wygłaszane przez załogę, są bardzo dobrej jakości. Niestety, nie możesz zobaczyć twarzy rozmówcy. Nagrania są wysokiej jakości, baaardzo wyraźne, lepsze niż w AotD. Trzeba zwrócić uwagę na sposób, w jaki lektor odczytuje depesze pochwalne z Sekretariatu Marynarki! Natomiast muzyka występuje tylko w intro.

Grywalność jest wysoka, wyższa niż w AotD – nie bez znaczenia jest tu strona, po której się walczy. Nie miałem jakoś serca do gnębienia Aliantów, co innego topić „złych".

Można ustawić praktycznie dowolną trudność, co pozwala zrobić z gry strzelaninę na motywach okrętu podwodnego, a także bardzo realistyczny symulator, w którym komputer okrutnie karze za brak myślenia i zbytnią brawurę.



Natomiast pomysł, jak już zaznaczyłem w recenzji (Gambler 6/96), stanowi dopracowane w szczegółach skrzyżowanie AotD z SS II. Co na to twórcy tych gier?

Podsumowanie

Ogólnie mówiąc – nie wiem, co bym sam wybrał, Command: Aces of the Deep czy Silent Huntera. Myślę jednak, że AotD góruje nad SH grafiką, ale ma nieco mniejszą grywalność. Z realizmem bywa różnie, każda gra ma swoje mocne i słabe strony.

Jednak biorąc pod uwagę, że Command: Aces of the Deep pracuje w środowisku Windows 95, można uznać Silent Huntera za najlepszy w tej chwili symulator okrętu podwodnego dla DOS, lepszy od dosowej wersji AotD.

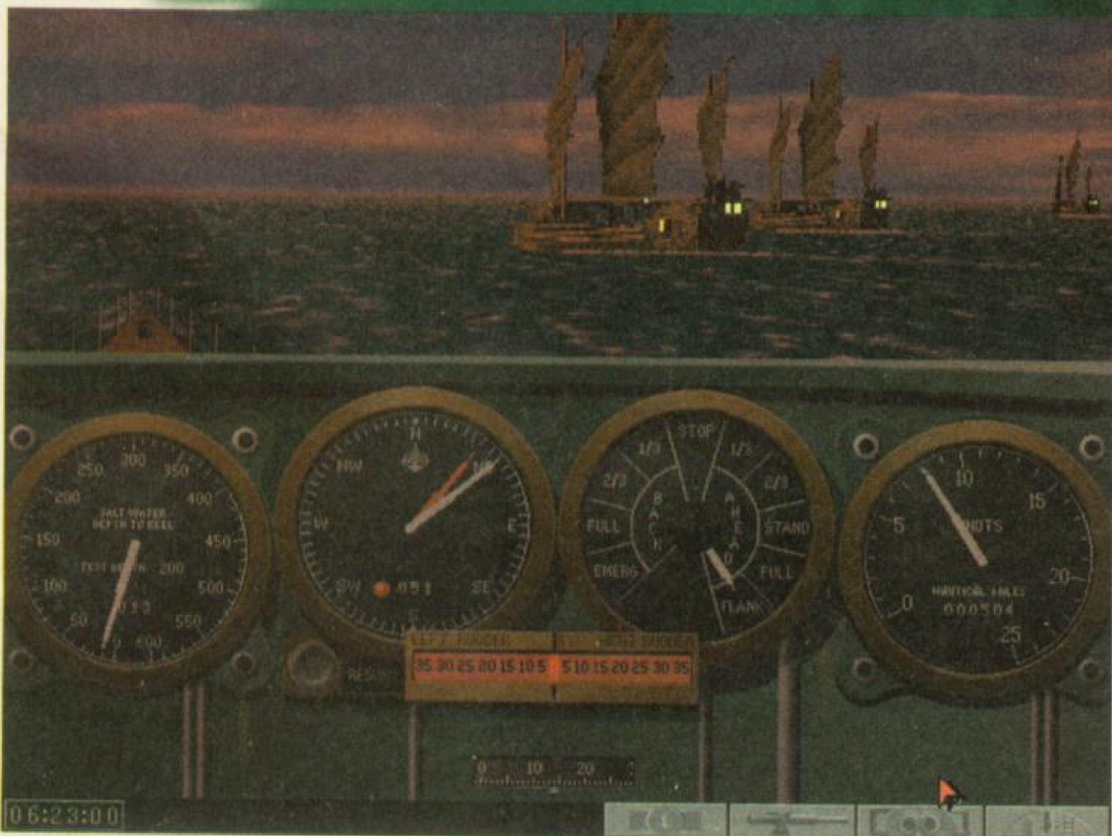
Stopy wody pod kilem!

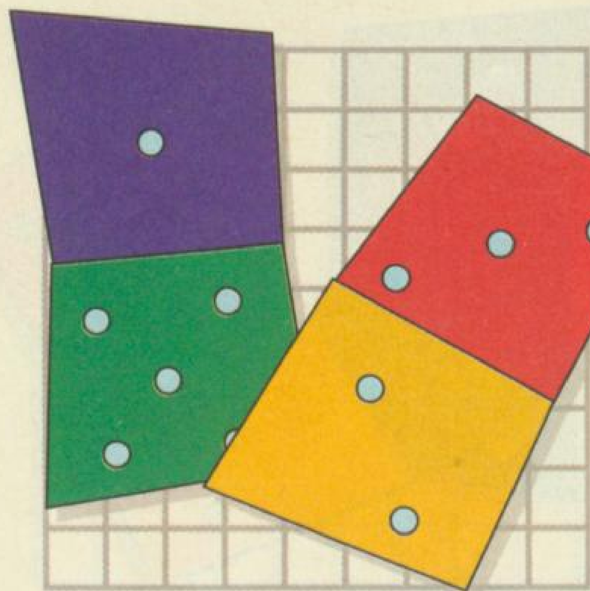
Commander Kozlovski

Dystrybucja: Digital Multimedia Group
00-855 Warszawa
ul. Grzybowska 39
tel. 620 82 99, 24 03 14

SILENT HUNTER
SSI/Mindscape 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	90%
Grywalność	100%
Pomysł	50%
Ogółem	90%





RISE 2: RESURRECTION

Dawno, dawno temu w prasie komputerowej zawrzało. Gdzie się człowiek nie obejrzał, słychać było tylko o jednym – Rise of the Robots. Parafrazując stary dowcip „aż bałem się otworzyć konserwę...". Na rynku panował wtedy niepodzielnie król Mortal I Kombat i stworzenie bijatyki doskonalszej od niego było – według wielu – niemożliwe. Jednak w rozmaitych pismach przedstawiano, jaki to RotR ma być świetny. Mówiono bardzo dużo o wspaniałej grafice, robionej w całości w 3D Studio (renderowane postacie, tła itd., itp.). Muzykę skomponował sam Brian May z zespołu Queen. Dzięki systemowi sztucznej inteligencji komputer uczył się taktyk gracza, a walka z maszyną miała się nigdy nie znudzić. Te wszystkie informacje przeniknęły do opinii publicznej w ramach gigantycznej, jak na tamte czasy, kampanii reklamowej [prowadzonej m.in. w MTV, chyba pierwszy taki przypadek w historii gier na PC – Alx]. Można powiedzieć, że Rise of the Robots była jedną z pierwszych gier z cyklu „wszyscy–na–mnie–czekają".

Minęło kilka lat, a w prasie komputerowej znowu zaczęto mówić o Rise of the Robots. Twórcy przyznali, że pierwsza część była nędzna i obiecali poprawę. I rzeczywiście, Rise 2 jest o niebo lepsza od poprzedniczki. Wprowadzono mnóstwo nowych robotów (jest ich 18 plus 5 ukrytych), a każdy z nich dysponuje imponującym zestawem ciosów. Wreszcie można kierować każdym robotem, a nie tylko Cyborgiem. Grafika jest po prostu zabójcza. Dawno nie widziałem bijatyki z taką oprawą. Znacznie poprawiono animację. RotR charakteryzował się najszybszym ciosem na świecie – w ogóle nie było go widać – w Rise 2 widać, i to aż trzy rodzaje ciosów ręką i trzy rodzaje kopnięć.

Przepraszam, czy tu biją?

Do wykonywania ciosów specjalnych można używać dowolnego uderzenia, jednak gdy chcemy wykonać ten sam ruch dwa razy z rzędu trzeba nacisnąć inny klawisz. Troszkę to denerwuje, ale jakoś można się przyzwyczaić. Oprócz tego pod koniec każdej walki można widowiskowo wykończyć przeciwnika rodzajem Fatality, nazywającym się tu Execution. Zakończenie to wiąże się z dodatkowym zyskiem: kradniemy w ten sposób specjalny cios pokonanego robota. Cios ten można jednorazowo wykorzystać w następnej rundzie. Wykonywany jest tak samo jak u swego „prawowitego" właściciela.

Muszę wspomnieć o sprawie, która najbardziej rzutuje na grywalność R2. Ciosy specjalne są tu niezwykle trudne do wykonania i w ferworze walki prawie nie ma czasu na ich użycie. Całe starcie ogranicza się jedynie do zadawania jak najszybciej jak największej liczby uderzeń. Co najciekawsze, nie odnosi się to do wszystkich robotów, bo np.: piorun Necroborga jest bardzo skuteczny i stosunkowo łatwy do wykonania.





Tajne ciosy – legenda

T – tył
D – dół
P – przód
G – góra
ST – tył + dół (w ciosach specjalnych używa się tylko dolnych skosów)
SP – skos przedni dolny
Pn – punch, czyli dowolna pięść
K – kick, czyli dowolny kop
(SSM) – Super Special Move – wykonywany, kiedy wskaźnik ciosów specjalnych miga
(Ex) – Execution, czyli Fatality
Uwaga:
1. Wszystkie roboty wślizg wykonują tak samo: T–ST–D–K
2. Wszystkie ciosy podane są dla robota zwróconego w prawo.

SUIKWAN



Mid Air Jet Kick: P–P–K
Fireball: D–ST–T–Pn
Projected Sword Attack: P–P–Pn
Spinning Battle Dress (SSM): P–P–P–P–Pn
Burn to Ashes (Ex): P–SP–D–ST–T–Pn

DEADLIFT



Sword Charge: T–T–P–Pn
Fireball: D–SP–P–Pn
Low Fireball: T–ST–D–Pn
High Fireball: D–ST–T–Pn
Teleport: P–P–K
Super Pagga (SSM): P–SP–D–ST–T–K
Explode to Bits (Ex): T–T–T–K

Wszystkich „specialów" jest po prostu dużo. Z moich doświadczeń wynika, że aby je prawidłowo wykonać, należy bardzo płynnie przechodzić od jedne-

CYBORG



Shoulder Barge: T–T–P–K
Flying Punch: D–SP–P–Pn
Mid Air Fireball (w powietrzu): P–P–Pn
Super Pagga (SSM): T–ST–D–SP–P–Pn
Deform (Ex): P–SP–D–ST–T–Pn

LOADER



Lightening: P–P–D–Pn
Headbutt: D–G–Pn
Lightening Spikes: T–ST–D–SP–Pn
Electricute & Fry (Ex): P–SP–D–ST–T–K

PRIME 8



Ground Bash: D–D–D–Pn
Swandive: D–SP–P–Pn
Barrel Roll: D–G–K
Super Barrel Roll (SSM): D–T–D–T–K
Pagga to the Bone (Ex): P–P–P–P–P–P–Pn

V1-HYPER



Drop Kick: T–T–K
Low Headwhip: P–SP–D–Pn
Skip Forward: P–P–P
Acid Ball: D–SP–P–Pn
High Headwhip: D–ST–T–Pn
(SSM): T–ST–D–SP–P–Pn
Deform (Ex): T–T–P–P–Pn

WAR



Barrel Roll: D–G–Pn
Snap Kick: D–ST–T–K
Skip Forward: P
Skip Back: T–T
Barrel Roll (w powietrzu): D–D–Pn
Dash: P–T–Pn
Grenade: T–ST–D–Pn
(SSM): T–ST–D–SP–P–Pn
Deform (Ex): T–P–T–ST

ROOK



Double Punch: D–SP–P–Pn
Jet Kick: D–SP–P–K
Fireball: D–ST–T–Pn
Jet Kick (w powietrzu): P–P–K
Jet Back: T–T
(SSM): T–ST–D–SP–P–Pn
Explode (Ex): P–P–P–Pn

CRUSHER



Dive (w powietrzu): D–D–Pn
Uppercut (Yeah!!!): D–SP–P–Pn
Acid Spit: T–T–T–K
Dive: P–P–Pn
Triple Acid Spit (SSM): T–T–T–P–P–K
Explode to Bits (Ex): D–ST–T–K

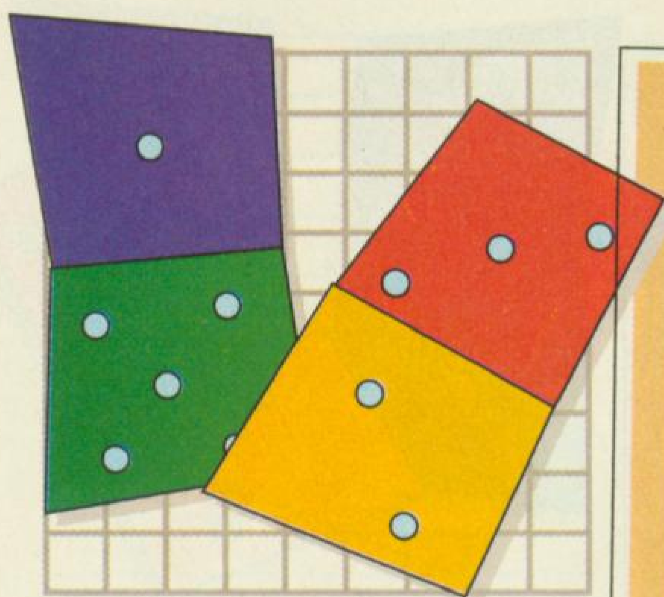
go przyciśnięcia klawisza do następnego (wiem, że to głupio brzmi, ale mam nadzieję, że łapiecie o co chodzi). Czasem należy także dłużej przytrzymać „Fire", jak w przypadku wślizgu V1–Hyper. Po skutecznym wykonaniu kilku ciosów specjalnych można wykonać Super Special Move. Wskaźnik gotowości tego ciosu przedstawiony jest jako szara linia, zabarwiająca się na pomarańczowo. Gdy zacznie migotać, można wykonać SSM. Jest to najczęściej jakiś megapocisk albo Chaos, czyli stare, dobre Combo inaczej nazwane.

Przepraszam, czy tu...

RotR był bodaj pierwszą bijatyką, która wprowadziła zróżnicowanie postaci. Grając w dwa pierwsze Mortale (a wierzcie mi, sporo przy nich siedziałem) nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że praktycznie jest mi wszystko jedno, którą postacią kieruję, bo wszystkie są jednakowo szybkie i uderzają z jednakową siłą. W R2 wyraźnie widać, jak wielka jest różnica między różnymi robotami. Kiedy Prime 8 gra z wątlutką V1–Hyper, walka kończy się bardzo szybko i z panienki (?) nie ma co zbierać. Z kolei pokonanie przez wyżej wymienioną takiego Detaina na wysokim poziomie trudności graniczy z cudem. Dlatego w tej grze prefe-







DETAIN



3 Hit Chaos: P–P–Pn
Run: P–P–P
Headbutt: D–G–Pn
Lazer
(SSM): P–SP–D–ST–T–Pn
Electricute
& Fry (Ex): T–ST–D–SP–P–K

NECROBORG



Flyin Punch: D–G–Pn
Lightening: T–T–T–Pn
(SSM): P–SP–D–ST–T–K
Deform (Ex):
T–ST–D–SP–P–K

CHROMAX



Low Fireball: D–SP–P–Pn
Drill Dash: P–P–P–K
Hesd Throw: T–T–T–Pn
Jump
Jet Kick (SSM): D–D–D–K
Manga
Explode (Ex): T–T–P–Pn

LOCKJAW



Throw: T–ST–D–SP–P–K
Missile: D–ST–T–Pn
Hesdbutt: D–SP–P–K
Mid Air Missile: P–P–Pn
Multiple Missiles (SSM):
T–ST–D–SP–P–Pn
Electicute & Fry (Ex):
T–T–P–Pn

STEPPENWOLF



Cannon: D–SP–P–Pn
Run: P–P–P
Uppercut (Yeah!!!):
D–SP–Pn
Airstrike (Worms!?!):
D–ST–T–Pn
Swan dive (w powietrzu):
D–D–K
Swan dive: P–P–K
Guns: T–T–T–P
Super Air Strike (SSM):
P–SP–D–ST–T–Pn
Pagga to the Bone:
P–SP–D–ST–T–K

GRILLER



Ground Bash:
T–ST–D–SP–P–Pn
Pummel: P–SP–D–ST–T–Pn
Salp Attack: T–P–P–Pn
Foundation Crumble
(SSM): T–ST–D–SP–P–K
Pagga to the Bone (Ex):
P–P–P–Pn

ruję roboty wolniejsze, ale za to wytrzymalsze i silniejsze – nie ma jak przyzwoity goryl. Nawiasem mówiąc, gra na wyższym poziomie jest niesamowicie trudna, ale przynajmniej uczciwa. Wynika to z faktu, że komputer po prostu bezwzględnie wykorzystuje swoje możliwości.

Niestety, gra R2 robi wrażenie przeznaczonej tylko dla dwóch osób. Na początku nie ma nawet małego intro, a w trakcie gry – ani jednego przerywnika. Po 15. przeciwniku zabawa zaczyna się robić nieco monotonna. Jest to o tyle dziwne, że w setupie można sobie włączyć i wyłączyć Cinematics – ale jak można włączyć coś, czego nie ma?! Ups... przepraszam, zagalopowałem się – na końcu można zobaczyć, jak nasz zwycięski robot wykonuje całe dwa kroki w kierunku ekranu. Szokujące, genialnie wykonane i w ogóle wspaniałe!



Przepraszam, czy...

Przy grze w dwie osoby wszystko się trochę zmienia. Robotów jest naprawdę mnóstwo i każdy tu znajdzie coś dla siebie. Mnie najbardziej podobała się V1–Hyper oraz Assault (jedna z ukrytych postaci). Niestety, oko doświadczonego gracza szybko zauważy, że wiele postaci – to jedynie wariacje na temat jednego szkieletu. Tak jest np.: z Vandalem, Loaderem i Crusherem (przypadek skrajny) albo Grillerem i Prime 8 – często odróżniamy roboty jedynie po kolorze. Inna rzecz, że nie jest to duża wada, bo każdy z nich ma i tak inne „speciale".

Bardzo ciekawym urozmaiceniem jest opcjonalna interakcja ze środowiskiem. To zawiłe zdanie oznacza, że arena w mniejszym lub większym stopniu będzie nam chciała zrobić krzywdę; a to czasem przeleci hak od dźwigu, a to nas przypiłuje zamontowana w ścianie piła.

Zabawna jest możliwość zadawania ciosów przeciwnikowi jego własną kończyną, rzecz jasna uprzednio mu obciętą, ale na taką





VANDAL



Buzzsaw Attack:
D–SP–P–Pn
Jet Kick (w powietrzu):
P–P–K
Multiple Acid Spit (SSM):
P–SP–D–ST–T–Pn
Explode to Bits (Ex):
T–ST–D–SP–P–Pn

SALVO

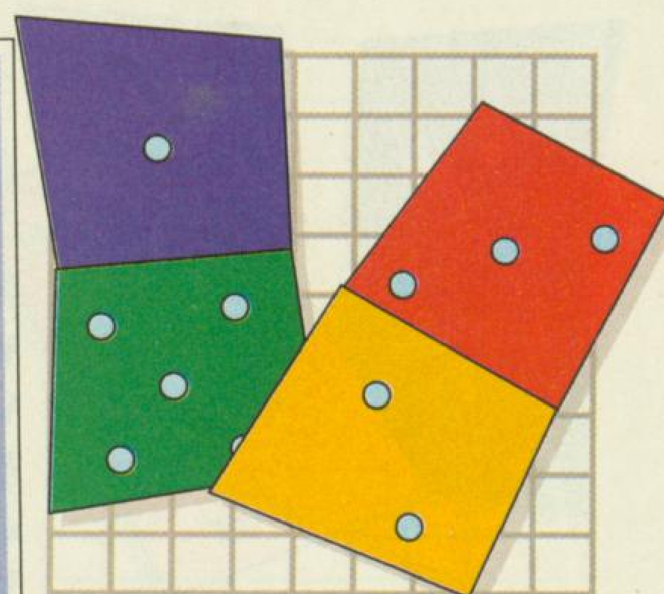


Knife: P–SP–D–Pn
Flamethrower: D–SP–P–Pn
Multiple Flamethrower (SSM): D–SP–P–K
Burn to Ashes (EXE): P–SP–D–ST–T–K

INSANE



Low Iceball: D–ST–T–K
Bat Attack: D–SP–P–K
Iceball: D–SP–P–Pn
Super Pagga (SSM):
P–SP–D–ST–T–Pn
Manga Explode (Ex):
T–T–T–Pn



UKRYTE ROBOTY

ANIL 8
Fireball: D–SP–P–Pn
Jet Kick (w powietrzu):
P–P–K
Lightening Strike:
T–ST–D–SP–P–Pn
Deform (Ex): D–D–T–Pn
ASSAULT
Jet Back: T–T
Jet Kick: D–D–SP–K
Fireball: D–ST–T–Pn
Jet Kick (w powietrzu):
P–P–K
Manga Explode (Ex):
P–SP–D–ST–T–Pn
MAYHEM
Overhead Smash: P–P–Pn
Head Butt: P–P–K
Super Pagge:
T–ST–D–SP–P–Pn
SUPERVISOR
Dash Attack: D–SP–P–Pn
Spinning Slow Jump:
D–ST–T–Pn
Dash (w powietrzu):
P–P–Pn
(SSM): D–D–D–K
Dismemberment (kiedy przeciwnik ma ostatnią ćwiartkę energii) (Ex):
T–T–P–P–Pn
VITRIOL
Dash Forward: P–P–P
Cannon Fire: D–SP–P–Pn
Uppercut: D–SP–Pn
Swan dive (w powietrzu):
D–D–K
Swan dive: P–P–K
Air Strike: P–SP–D–ST–T–Pn
Manga Explode (Ex):
D–ST–T–K

przyjemność mogą sobie pozwolić jedynie niektóre roboty.

Przepraszam...

Wspomniałem o zabójczej grafice. Oczywiście, chodziło mi o tryb SVGA. Co ciekawe, gra działa szybko nawet na lepszych 486. Dla posiadaczy słabszych maszyn pozostaje Low Res. Należy także wspomnieć o dźwiękach. Ścieżka dźwiękowa składa się głównie z kawałków utrzymanych w klimacie spokojnego techno, ale jeden z nich zasługuje na specjalną uwagę. Jest to utwór nr 8 pt. Cyborg, skomponowany przez wspomnianego już Briana Maya.

Ogólnie mówiąc: gra jest niezła. Od razu zaznaczam: MK3 to nie jest i na następnej Gambleriadzie nie odbędzie się turniej Rise 2, ale zakup tej gry wcale nie oznacza wyrzucenia pieniędzy w błoto. Mimo niedociągnięć jest to produkt raczej klasy A niż B. Na pewno też jest to najładniejsza pod względem oprawy graficznej bijatyka, jaką widziały moje oczy.

Zooltar

PS Przedstawiając recenzję gry podaliśmy błędnie jej autorów. Gra została oczywiście stworzona przez firmę Acclaim. Wszystkich urażonych, zbolałych i naśmiewających się po kątach serdecznie przepraszamy. Łell – nołbadys perfekt.

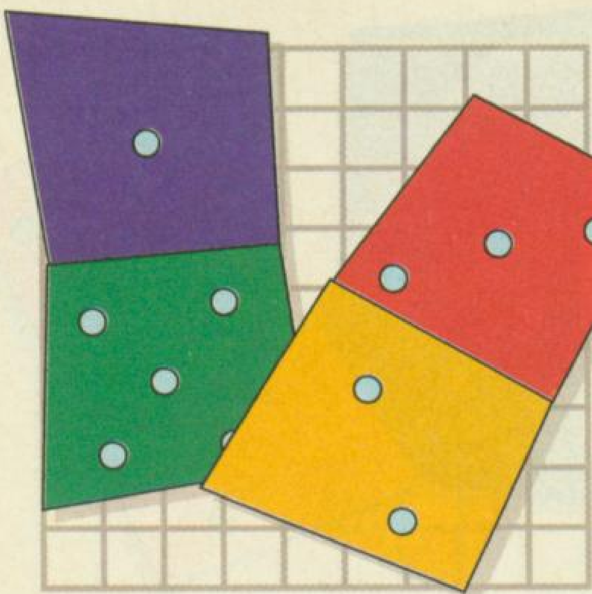




Dystrybucja: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06

RISE 2: RESURRECTION
Acclaim1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	80%
Grywalność	70%
Pomysł	60%
Ogółem	75%



SILENT THUNDER

NAJPOTĘŻNIEJSZY SAMOLOT SZTURMOWY, JAKI ZBUDOWAŁ CZŁOWIEK. PO JEGO ATAKACH NIE MA CO ZBIERAĆ. W CZASIE TRWANIA OPERACJI PUSTYNNA BURZA SAMOLOTY A-10 ZNISZCZYŁY PONAD 1000 IRACKICH CZOŁGÓW, 1200 DZIAŁ I 200 INNYCH POJAZDÓW WOJSKOWYCH.

Sierra wyprodukowała kolejną grę pracującą w środowisku Windows 95. Po jej Command: Aces of the Deep i Su-27 (z Mindscape), Silent Thunder to trzeci symulator przeznaczony dla tego systemu. Tym razem dostępne są wszystkie graficzne bajery znane z gier dosowych: tekstury, cieniowania i to w wysokiej rozdzielczości. Grafika jest „mniodna", podobnie jak grywalność. Wadą gry są okropne wymagania sprzętowe i duże uproszczenia w symulacji. Mimo to uważam, że tytuł jest godny polecenia. Kontynuuje linię A-10 Tank Killer, a była to bardzo popularna gra. Pozostaje tylko pytanie, czy Silent Thunder powtórzy sukces poprzednika? Myślę, że tak.

A-10 Thunderbolt II

tak brzmi oficjalna nazwa samolotu nazywanego „Dziką Świnią" – Warthog. Jaki jest A-10?

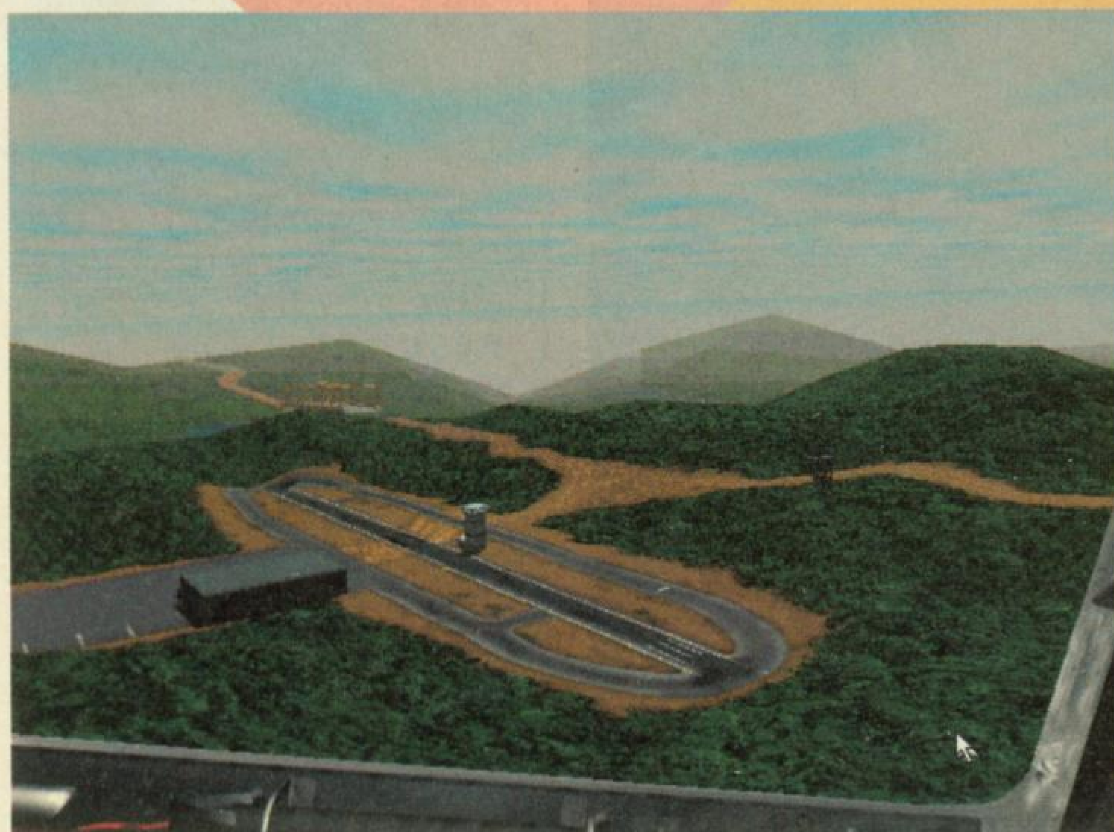
Faichild Republic A-10 Thunderbolt II to dwusilnikowy, jednomiejscowy samolot szturmowy. Zbudowany został w układzie dolnopłata, z podwójnym usterzeniem pionowym w kształcie litery H. Napędzany jest dwoma silnikami turbowentylatorowymi General Electric TF34, umieszczonymi na grzbiecie kadłuba między skrzydłami a statecznikami. Dzięki temu, w czasie nalotu na pozycje wroga, silniki są osłaniane przed ostrzałem przez skrzydła. Po nalocie tych pozycji już nie ma... Uzbrojenie stałe – siedmiolufowe działko GAU-8 Avenger o kalibrze 30 mm, szybkostrzelności 2100 lub 4200 strzałów na minutę, które potrafi w sekundę przerobić czołg na durszlak...

Prędkość maksymalna „Dzikiej Świni" wynosi około 700 km/h (bez podwieszonego uzbrojenia). Trzeba dodać, że chrzest bojowy samoloty A-10 przeszły podczas operacji Pustynna Burza. Tylko 4 egzemplarze, na 144 biorące udział w walkach, nie wróciły z lotów bojowych. O odporności konstrukcji niech świadczy wypowiedź kapitana Paula Johnsona z 354 TFW (Tactical Fighters Wing), który został trafiony pociskiem SAM, prawdopodobnie odpalonym z ręcznej wyrzutni:

„Znajdowałem się właśnie na wysokości około 2200 m, gdy poczułem uderzenie z prawej strony samolotu. Mój A-10A przechylił się na prawą stronę o około 120 stopni, a nos samolotu skierował się w dół. Pchnąłem drążek maksymalnie w lewo, odpowiednio manewrując pedałami steru kierunku, ale nie spowodowało to żadnej zmiany położenia. Rozpocząłem już przygotowania do opuszczenia kabiny, gdy nieoczekiwanie na wysokości około 1800 m samolot odzyskał sterowność (...) Pocisk rakietowy trafił między kadłubem a podwieszonym pod skrzydłem pociskiem Maverick, wyrywając potężną dziurę, z której sterczały fantazyjnie powyginane rurki instalacji hydraulicznej (...). Byłem zdziwiony, że samolot może kontynuować lot. Prędkość zmalała do 350 km/h, a pułap lotu nie przekraczał 200 m. Prawy silnik zassał część odłamków i gwałtownie stracił ciąg. Jednak po 8–10 sekundach zaczął pracować normalnie (...). Po odrzuceniu pozostającego wciąż na zaczepach uzbrojenia, warunki pilotażowe samolotu poprawiły się i wówczas zdecydowałem się na lot do macierzystej bazy". (Cytat z „Lotnictwo: Aviation International" nr 10/92).

Taktyka walki

Po pierwsze – pamiętaj, że jesteś sam przeciwko reszcie świata. Najważniejsze w grze, to nie dać się wykryć. Lataj więc nisko, wykorzystując naturalną rzeźbę terenu. Idealnym miejscem dla Ciebie są rozmaite rowy, koryta rzek itp. Nigdy nie leć do celu najkrótszą drogą, np. przez grzbiet góry. Okrąż ją i potem kieruj się na cel. Gdy wzbijesz się zbyt wysoko, wykryją Cię radary i zostaniesz zaatakowany przez myśliwce wroga – pojawią się prędzej czy później. W walce z takim przeciwnikiem Twoim atutem jest bardzo mała prędkość i spora zwrotność. Myśliwce będą przelatywać wokół Ciebie i odpalać kolejne rakiety. Wyrzucaj flary i chaffy! Złap takiego drania na celownik i poślij mu Sidewindera. To go załatwi. W czasie manewrów pamiętaj o utracie wysokości i prędkości. Uważaj też na zbo-





cza gór. Wyrastające nagle przed samolotem wzniesienia były najczęstszą przyczyną moich niepowodzeń w walce z myśliwcami...

Na mapie masz zaznaczone rozpoznane przed misją pozycje ośrodków obrony przeciwlotniczej. Omijaj je z daleka. Niestety, nie są to wszystkie siły wroga. Często, nie wiadomo skąd, przed Tobą znajdzie się samotne działo lub wyrzutnia SAM-ów. Potraktuj ją Maverickiem NATYCHMIAST! Jeśli wyrzutnia jest gdzieś z boku i dowiedziałeś się o niej w momencie, gdy odezwał się alarm rakietowy, daruj sobie. Moc na maksa, przyklej się do gleby i odpalaj chaffy i flary. To powinno pomóc. Zapomnij o zemście i uciekaj. Walka z wyrzutnią, która Cię już namierzyła, w większości wypadków skończy się co najmniej ciężkim uszkodzeniem A-10.

Należy uważać, gdyż bezpośrednie cele misji są strzeżone przez działka i wyrzutnie SAM-ów. Dlatego najlepszy jest błyskawiczny, zaskakujący atak i ucieczka z miejsca zbrodni. To tyle.

Bardzo ważna jest wzrokowa identyfikacja celów. Często w ogniu walki możesz nie odróżnić sił przyjaznych od wrogich. Jeśli rozwalisz swojego, czeka Cię co najmniej op*.*. Myśl, nie wal na ślepo.

Wróg

Spotkasz bardzo dużo nieprzyjacielskich pojazdów. Najgroźniejsze są dla Ciebie wyrzutnie SAM-ów, SA-6 Gainful, SA-8 Gecko i



SA-13 Gopher. Oprócz tego będą do Ciebie strzelać działka stacjonarne i zestawy ZSU-23-4. Na morzu możesz natknąć się na Gunboata. Twoim celem mogą być też czołgi T-72, trasportery BMP, a nawet wyrzutnie rakiet SCUD i ICBM (InterContinental Balistic Missile) z głowicami nuklearnymi.

W powietrzu będą się starały ściągnąć Cię na ziemię samoloty A-5 Fantan (chińska przeróbka MiG-a 19), MiG 21 i MiG 29. Możesz też spotkać śmigłowce Mi-24, uzbrojone w rakiety pow.–pow.

Wsparcie

Po Twojej stronie występują takie samoloty, jak A-37, OV-10 Bronco, służący do zwiadu, F-16, czy śmigłowce AH-64 Apache. Na ziemi znajdziesz Ambramsy, Bradleye czy transportery M-113. Nie są to wszystkie obiekty występujące w grze. Często (po obu stronach) pojawiają się ciężarówki lub jeepy itp.

Realizm

Model lotu w Silent Thunder jest bardzo prosty: gdy wznosisz się – zwalniasz, nurkujesz – przyspieszasz. Przechylasz samolot na skrzydło, on skręca. Przyrządy pokładowe, podobnie jak w pierwszej części, są tylko dodatkiem. Wszelkie dane czytasz z HUD-a.

Bardzo proste są zasady użycia broni pokładowej. Gdy „zalokujesz" cel, naciskasz „Fire". Niezależnie, czy są to Mavericki, bomby szybujące, czy swobodnie opadające. W tej grze wszystko samo naprowadza się na cel. To bardzo ułatwia sprawę.

Twój A-10 może wytrzymać kilka trafień, każda rakieta uszkadza go tylko trochę, ale za każdym razem maleją jego zdolności bojowe, więc unikaj tego.

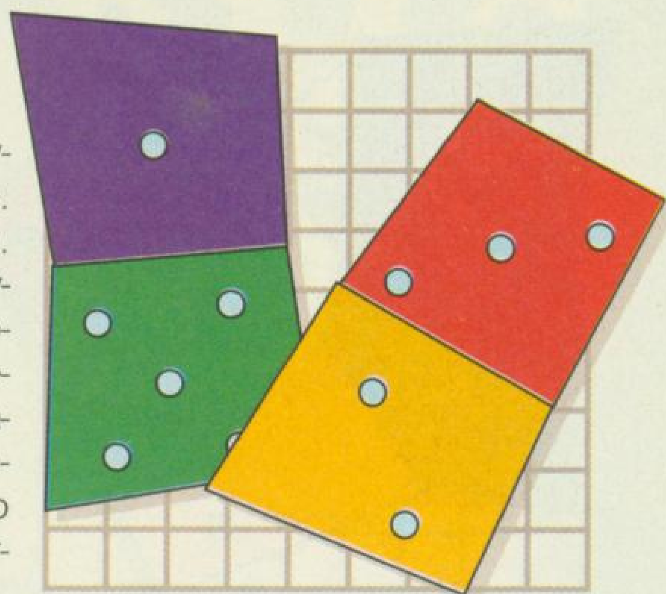
Natomiast przejawem realizmu jest zróżnicowanie działania broni i jej skuteczność. Inne zadanie mają rakiety, inne – bomby CBU, a jeszcze inne – bomby Mk.84. Fakt, że jedną serią z działka Avenger możesz rozpruć czołg, nie jest nierealny. To działko naprawdę wiele może.

Bardzo dużą wadą programu jest mocno ograniczone terytorium, po jakim można latać. Nie da się wylecieć poza mapę.

Teatry działań

Gracz może wybrać sobie pojedyncze misje lub przejść kampanię w trzech teatrach: Kolumbia, Zatoka Perska i Korea. Poźniej radzę odbyć trening (misja Cannon Fodder), aby zaznajomić się z samolotem i uzbrojeniem. Misje pojedyncze wybiera się spośród misji z kampanii.

W każdym konflikcie dostępnych jest 8 misji, co razem z dodatkową misją treningową daje łącznie 25 „zleceń". Bez włączonej nieśmiertelności zapewnia to zabawę na dłuższy czas.



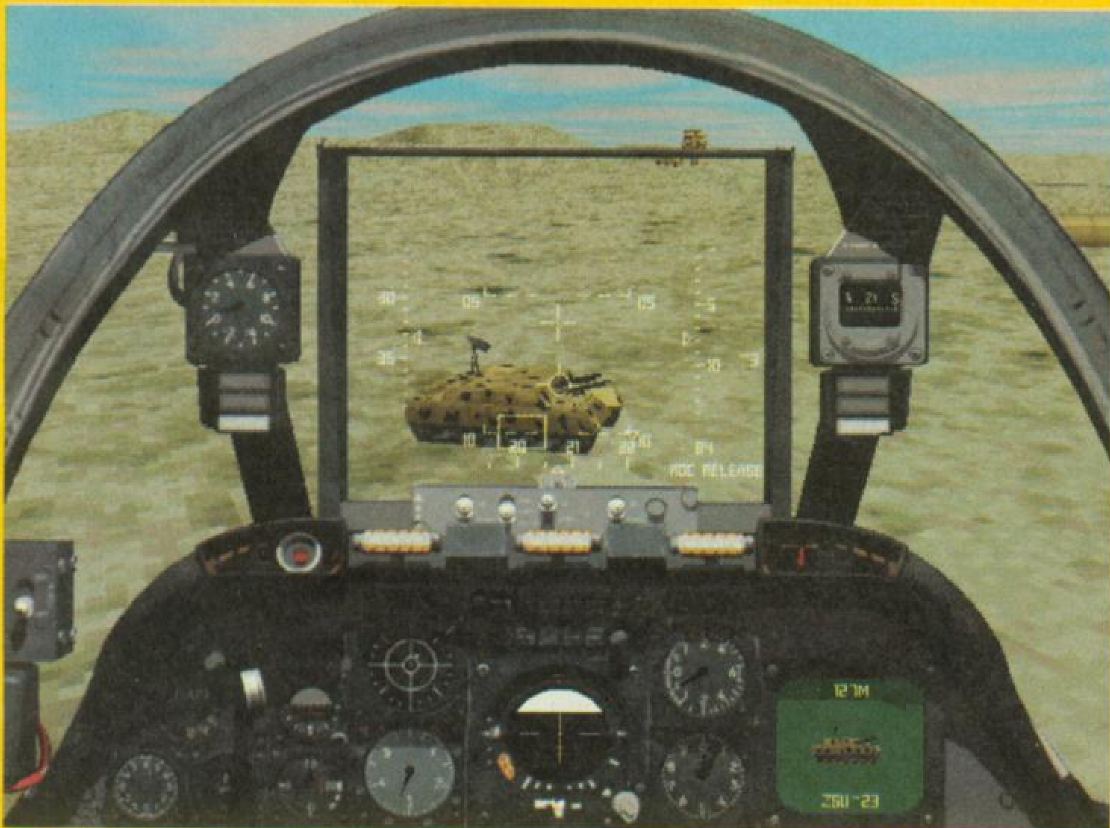
Proponuję najpierw przejść misje pojedyncze, aby zapoznać się z przeciwnikiem i opracować sposoby walki (w tej grze, aby skończyć misję trzeba mieć pomysł, jak to zrobić – nie wystarczy siać do każdego, kto nawinie się w celownik), a dopiero potem odbyć kampanię i skończyć grę w chwale, a nie w piachu.

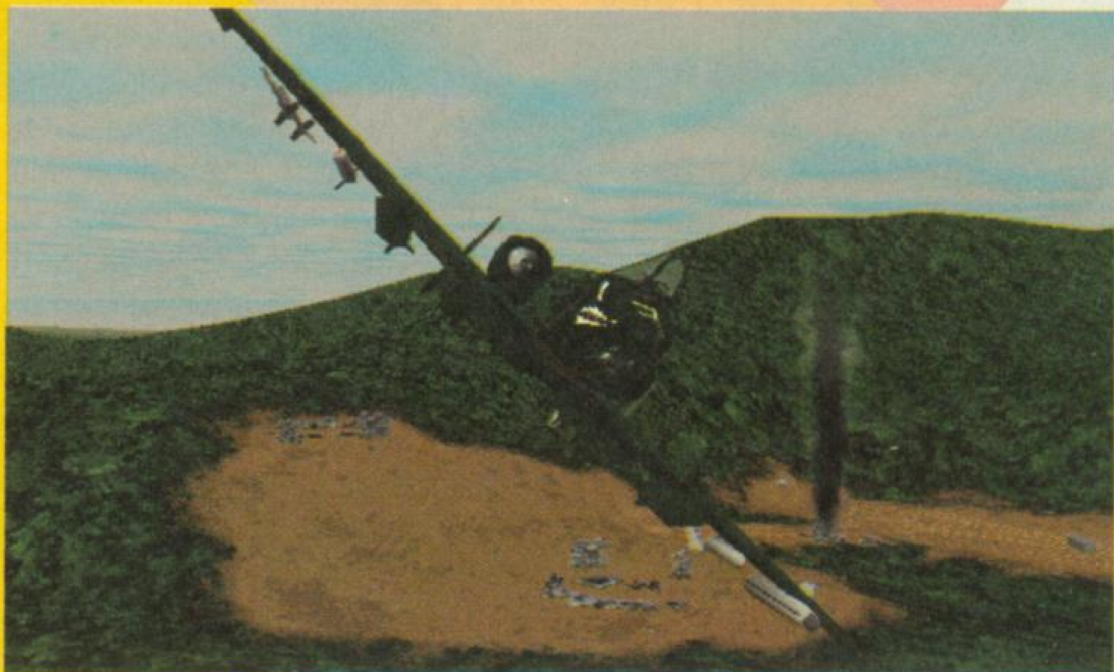
Jest też opcja Quick Start – program losowo wybiera misję, uzbrojenie i bez zbędnych formalności przenosi Cię do samolotu.

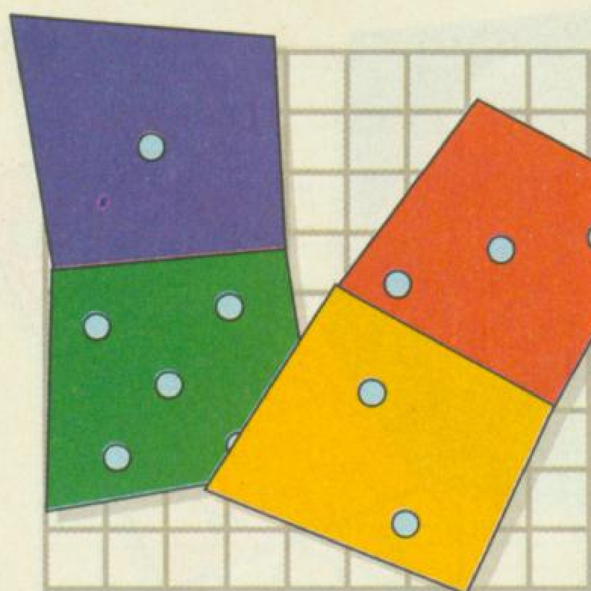
Oprawa programu

Bardzo mocną stroną programu jest grafika. Gra pracuje w rozdzielczości 640 × 480 lub 320 × 200.

Mimo że podstawą grafiki są obiekty wektorowe, o jej potędze stanowią genialne tekstury, jakimi pokryty jest cały świat gry. W czasie lotu nad górami Kolumbii masz złudzenie, że stoki pokrywa prawdziwa dżungla. Niestety, w miarę gdy zbliżasz się do ziemi, wspaniały tropikalny las zamienia się w piksele. Ale z dużej odległości jest to najlepsze odwzorowanie naturalnych terenów, dostępne do tej pory na PC. EuroFighter 2000 się chowa.









Obiekty również oddano bardzo wiernie. Czy to stałe budowle, jak mosty, domy, wieże, czy też obiekty ruchome, czołgi, transportery, samochody i samoloty. Wszystkie oczywiście są teksturowane!

Sam A-10 ma inny kamuflaż dla każdego teatru działań. Na nosie ma wymalowane „szczęki", tak jak prawdziwe „Dzikie Świnie". Pod skrzydłami zaobserwujemy mnóstwo środków umilających przeciwnikowi życie. Rakiety pozostawiają za sobą smugi białego dymu, potem ekran pokrywa tłusta eksplozja. Inaczej wybuchają rakiety, inaczej bomby.

Dźwięk jest na standardowym w tej chwili poziomie, tzn. słyszysz szum silników, ogłosy odpalanych rakiet, trzask działka i WYBUCHY. Czasami z gwizdem przeleci koło Ciebie wrogi samolot, rozlegnie się alarm rakietowy i, jeśli nie zareagujesz dość szybko, zostaniesz pozbawiony jakiejś części swego samolotu. Oczywiście, dostajesz też meldunki przez radio, ale raczej sporadycznie.

Wymagania

Ponieważ program pracuje pod Windows 95, potrzebuje naprawdę mocnego sprzętu. Producent podaje, że do gry wystarczy 486, 8 MB RAM. Niestety, na takim sprzęcie grać się nie da. DX2-66 to nawet nie jest minimum. Można pooglądać widoczki, ale o graniu trzeba zapomnieć – obojętne czy w niskiej, czy w wysokiej rozdzielczości. Na DX4-133 już można trochę polatać, ale nadal program skacze. Nie ma tu zbyt wielkiego znaczenia stopień szczegółowości grafiki ani jej rozdzielczość. Na każdym ustawieniu jest podobnie. Z czymś takim zetknąłem się po raz pierwszy!

Do tego potrzeba dużo miejsca na twardym dysku. Program używa tylko około 5 MB pamięci RAM, ale za to wymaga co najmniej 8 MB pamięci wirtualnej na dysku! Maksymalna instalacja zajmuje około 60 MB.



Podsumowanie

Dla znających i ceniących starego Tank Killera, ta gra jest jakby powrotem po latach do domu. Bardzo podobny model lotu i te same zasady gry. Zmieniła się „tylko" oprawa i wymagania programu. Brak miejsca na realizm, ale zabawa przednia. Jeśli natomiast nie znasz pierwszej części sagi o A-10 – zastanów się, co lubisz bardziej: realizm czy prostotę obsługi. Piszę „obsługi", a nie „latania", gdyż Silent Thunder do łatwych gier nie należy. Wręcz przeciwnie, za wszelkie odstępstwa od reguł gracze są surowo karani. To jest WYZWANIE gry...

Sunrider



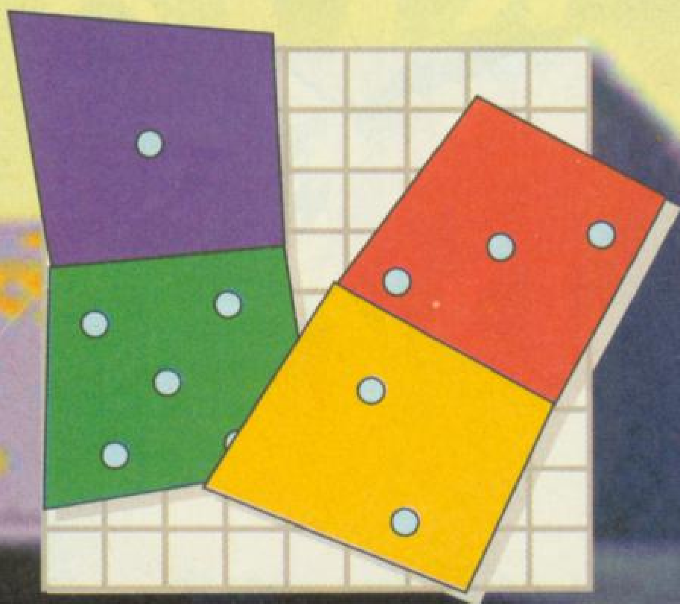
SILENT THUNDER

Sierra 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	75%
Grywalność	85%
Pomysł	70%
Ogółem	90%



Dystrybucja: IPS Computer Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69



FANTASY GENERAL

BYŁ JUŻ PANZER GENERAL I ALLIED GENERAL, ZA ROK UKAŻE SIĘ STAR GENERAL (TO NIE ŻART!). TYMCZASEM W GRZE FANTASY GENERAL MAMY OKAZJĘ PRZENIEŚĆ SIĘ W FANTASTYCZNY ŚWIAT RYCERZY, BESTII I DEMONÓW.

Malric z grzbietu smoka patrzył na zasnute mgłą i dymem czerwone pola. Gdzieś tam, skryta w oddali, czuwała armia Shadowlorda. Czasami spoza mgły i dymu wyłaniały się postacie, na widok których Malriciem wstrząsał dreszcz obrzydzenia: kawaleria umarłych, potężni słonioludzie o zdeformowanych kończynach i twarzach, wiecznie płonący rycerze ognia. Nagle zza zasłony dymu dobiegło go ponure zawodzenie czarodziejów. Nie rozumiał słów, zobaczył tylko jak stojący po jego lewej ręce żołnierz pada na ziemię ogarnięty płomieniami. Malric ubódł smoka ostrogą i wzleciał w powietrze. Z chmur pikowały w jego stronę latające węże. Malric wyciągnął miecz z pochwy i runął w ich stronę.

Tak właśnie, gdyby ją przełożyć na język literacki [Czapki z głów: pisarz Jacek Piekara w starej, dobrej formie! – Alx.], wygląda fabuła gry Fantasy General. Tych, którzy przyzwyczaili się do realiów Allied General i Panzer General zdziwi, być może, przeniesienie zasad tych programów do świata fantasy. Ale w FG nastąpiła nie tylko prosta zmiana scenografii. Autorzy, aby przydać rozgrywce dodatkowego smaku, wymyślili rozwiązania nie spotykane w poprzednich grach SSI.

Krótko o grze

Fantasy General to „heksagonalna" gra strategiczna, w której toczymy walki w podziale na tury. Większość oddziałów składa się z piętnastu wojowników, którzy w trakcie bitwy mogą ginąć lub odnosić rany – ranni potrzebują tury na dojście do sił lub wymagają pomocy uzdrawiaczy, martwi znikają z oddziału. Dla gracza bitwa kończy się zwycięstwem w momencie, gdy zostaną zlikwidowane wszystkie jednostki wroga lub nastąpi jego kapitulacja. Komputer wygrywa, jeśli zniszczy wojska człowieka lub jeśli gracz nie zmieści się w wyznaczonym przez autorów programu limicie tur. Walki toczą się w pięciu odmiennych sceneriach i przeciwko kilku przeciwnikom.

Wybór opcji

Na początku gry stajemy przed problemem, czy chcemy uczestniczyć w kampanii (kilkadziesiąt bitew w różnych sceneriach), rozegrać scenariusz (pięć do wyboru), czy też przygotować się do bitwy na jednej z kilkudziesięciu map. Kampania jest z pewnością opcją najbardziej interesującą. Bitwy powiązane są w całość i jeżeli w którejś poniesiemy zbyt duże straty, z wygraniem następnej mogą być spore kłopoty (biorą w niej udział te same armie). Natomiast opcja „Play in the Arena" pozwala na niemal swobodne przygotowanie własnego scenariusza. A więc wybieramy jedną z kilkudziesięciu map (lub generujemy ją losowo), ustalamy stopień trudności (pieniądze wyjściowe dla siebie i komputera, pieniądze otrzymywane co turę, stopień inteligencji komputera), a następnie wybieramy bohatera i określamy jego cechy. Potem dokonujemy zakupu oddziałów, mając do dyspozycji wcze-

Dystrybucja: Digital Multimedia Group, ul. Grzybowska 39, 00-855 Warszawa, tel. 620 82 99, 24 03 14

Rady starego generała

1. Kampanię rozpocznij, mając za bohatera rycerza Marshala Calisa.
2. W tabeli, gdzie ustala się fundusze na rozwój, maksymalną sumę pieniędzy przeznacz na ciężką piechotę, kawalerię i „myśliwce". Potem dorzuć też trochę czarodziejom, ale tylko do momentu, w którym odkryjesz uzdrawiaczy.
3. Nie kupuj łuczników, lekkiej piechoty i jazdy ani „bombowców". Do zwycięstwa w zupełności wystarczy kawaleria, ciężka piechota i „myśliwce".
4. Dbaj o swoje wojska, zwłaszcza te ze sporym doświadczeniem. Z bitwy na bitwę żołnierze działają coraz skuteczniej.
5. Czarodzieje nie przydają się wcale. Natomiast dobrze mieć dwóch czy trzech uzdrowicieli.
6. Kiedy znajdziesz miejsca ze skarbami (gotówka, artefakty, sojusznicy) spróbuj wejść tam kilka razy (Save–Load). Skarby są generowane losowo i zawsze istnieje szansa trafienia na coś naprawdę pożytecznego.
7. W czasie bitwy staraj się nie wysuwać do przodu pojedynczych oddziałów. Istnieje duże ryzyko, że zostaną otoczone i zlikwidowane.
8. Przyglądaj się uważnie, jak Twoje oddziały radzą sobie z różnego rodzaju wojskami wroga i według tego ustalaj taktykę.
9. Dbaj o herosów, zwłaszcza kiedy przyłączą się tak wartościowi, jak Malric, Valira czy Borric.
10. Zawsze, kiedy już pojawi się taka możliwość, „upgraduj" swoje armie.
11. Postaraj się ominąć scenariusz, w którym masz wyzwolić mechmastera. Wtedy nie odkryjesz tajemnicy budowania mechanicznych wojsk i fundusze pójdą tylko na rozwój wojsk ludzkich. Omijając – dużo szybciej zbudujesz naprawdę mocne wojska.
12. Odpoczynek oraz czar Raise Dead są skuteczne tylko wtedy, gdy w pobliżu nie ma wrogiej jednostki.

śniej ustaloną wartość gotówki.

Bohaterowie

Grając w kampanii możemy wybierać dowódcę naszej armii spośród czterech bohaterów i wybór ten ma wielkie znaczenie dla przebiegu rozgrywki.

Rycerz Marshal Calis dowodzi oddziałami ludzi. Ma specjalną zdolność rzucania (raz w ciągu bitwy) czaru Mass Healing, automatycznie uzdrawiającego wszystkich rannych.

Lord Marcas również dowodzi oddziałami ludzi. Nie ma zdolności czarodziejskich, ale jest w stanie powołać większą i bardziej doświadczoną armię niż inni bohaterowie.

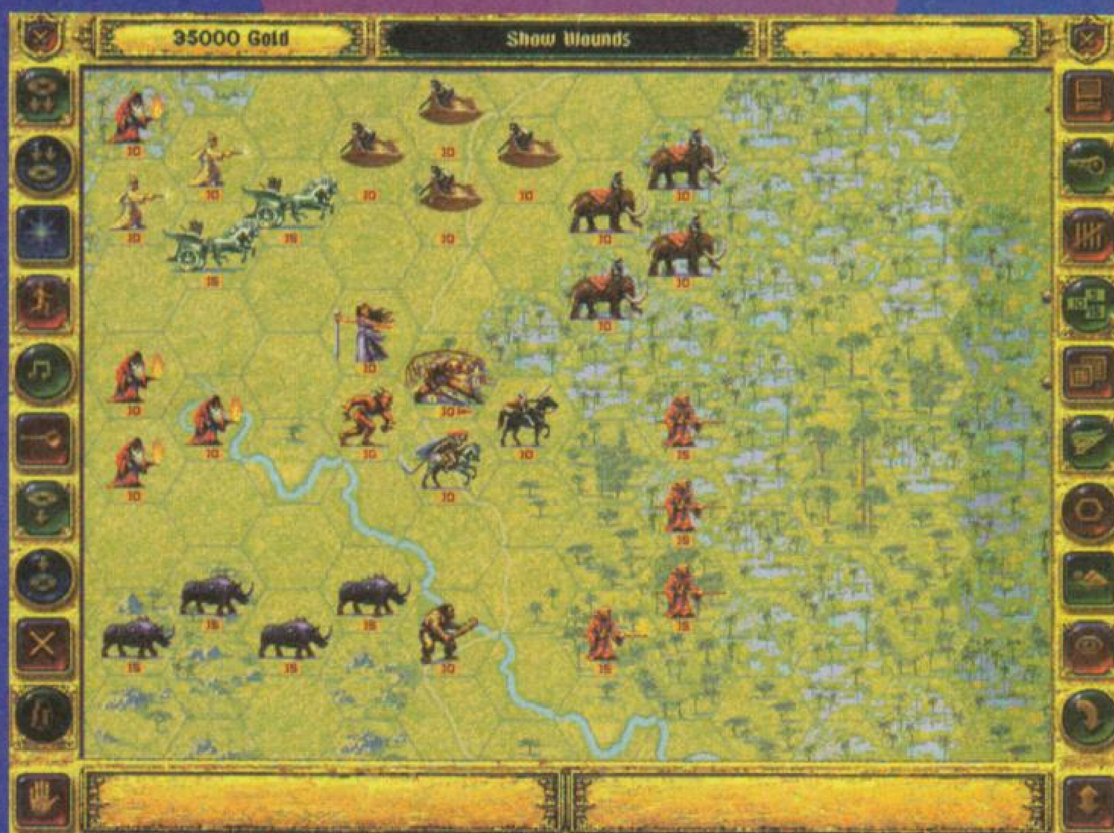
Czarodziejka Mordra dowodzi oddziałami ludzi i bestii. Potrafi rzucać czary: Heal Beast (uzdrawia wszystkie bestie) i Plague (atakuje wojska wroga). Poza tym, na początku każdej bitwy po jej stronie pojawiają się dwie magiczne armie (tak mówi instrukcja, u mnie czasami pojawiała się jedna i to nie magiczna).

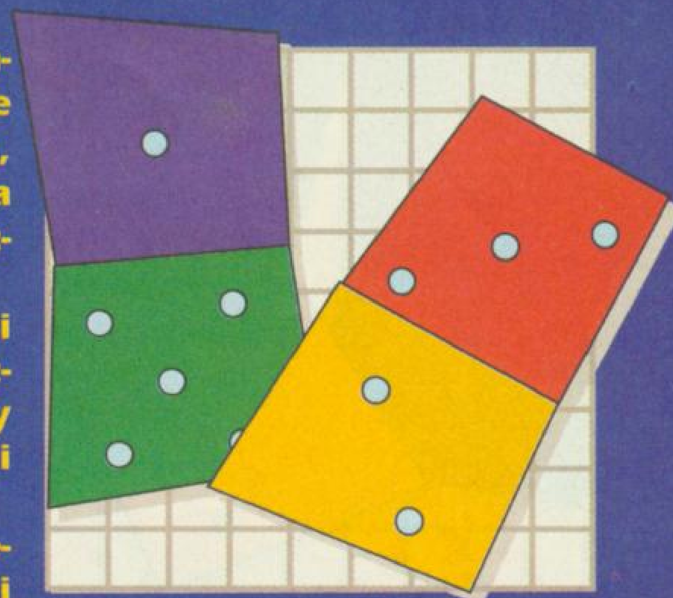
Arcymag Krell dowodzi oddziałami ludzi i magicznymi. Potrafi rzucać czary Fireball, Fear, Weakness i Whirlwind.

Wszyscy wyżej wymienieni dysponują też wojskami mechanicznymi.

Skończyłem kampanię, kierując rycerzem Marshalem Calisem, ale wypróbowałem również innych bohaterów. Wydaje mi się jednak, iż pierwszy wybór był najlepszy. Czar Mass Healing jest bardzo pomocny, zwłaszcza gdy zaczynamy zbierać nieoczekiwane baty. Mając za bohaterów Lorda Marcasa lub rycerza Marshala Calisa znacznie szybciej doprowadzamy swe armie do najwyższego poziomu (np. ciężcy pikinierzy i rycerze feniksa).

Gdy gramy w opcji „Play in Arena" możemy wybrać również któregoś z czterech złych bohaterów (Ssazikar the Snake, Aelcar the Shadow Wizard, Orc King Dragga, Lieutnant General). Są jakby „lustrzanym odbiciem" dobrych chłopców, ale dysponują wojskami (trolle, ogry, szkielety), do których nie masz dostępu w kampanii. Warto wypróbować, czym dysponują i jak w ogniu walki zachowują się ich oddziały, bo właśnie z nimi będziemy mieli do czynienia w kampanii.



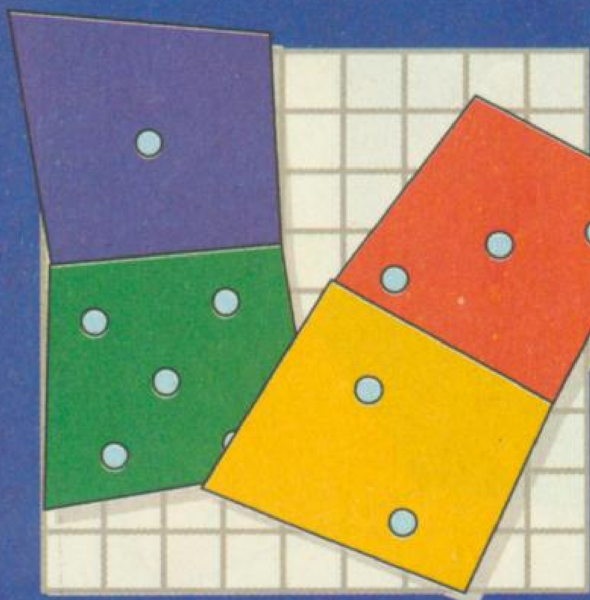


Wojska

W całej grze mamy do wyboru przeszło sto rodzajów wojsk (w kampanii mniej, zależy to od bohatera) i dzielą się one na: ludzi, bestie, wojska mechaniczne i wojska magiczne. Oprócz wojsk tak standardowych, jak łucznicy, kawaleria czy katapulty do dyspozycji mamy np. oddziały ludzi–lwów, słonioludzi, umarłych, szkieletów, jeźdźców niedźwiedzi i nosorożców, a także kilkadziesiąt jednostek mechanicznych, np. parowe sokoły, pociągi pancerne, żelazne słonie napędzane parą. Niezależnie od rasy, oddziały dzielą się też ze względu na rodzaj posiadanej broni (a więc i stosowanej taktyki).

Większość oddziałów scharakteryzowanych jest współczynnikiem „Melee", co oznacza walkę w zwarciu, poza tym: „Skirmish" (oddział zanim dojdzie do zwarcia atakuje z dystansu) i „Missile" dla łuczników czy procarzy. Niestety, tylko katapulty mają zasięg ataku obejmujący dwa (lub więcej) pola, reszta wojsk musi stanąć z przeciwnikiem „twarzą w twarz". Pewnym wyjątkiem są tu łucznicy (procarze, muszkieterzy itp.), których zasięg wynosi dwa pola, ale tylko w obronie (w wypadku, kiedy atakowana jest jednostka stojąca obok). Niezbyt to logiczne, szczerze mówiąc.

Ogromną rolę odgrywają armie latające, które można podzielić na „bombow-



ce" i „myśliwce". Zwłaszcza w zaawansowanych scenariuszach kampanii przewaga w powietrzu ma ogromne znaczenie, gdyż armie latające doskonale spisują się przy „dorzynaniu" uciekających wrogów. Zwiększa to skuteczność oddziałów lądowych (nie muszą ganiać za słabeuszami) i pozwala znacznie skrócić czas rozgrywki.

Rozwój wojsk

W Fantasy General mamy możliwość dokonywania stałych odkryć, które pozwalają na podnoszenie umiejętności naszych jednostek (czy wynalezienie nowych). Po każdej wygranej bitwie część zdobytej gotówki przekazywana jest na potrzeby bieżące, część natomiast przeznaczana na wynalazki. I tak kawaleria przekształca się w kopijników, aby dojść do rycerzy feniksa, łucznicy zmieniają się w muszkieterów, piechota – w samurajów czy pikinierów. Każde wejście na następny poziom rozwoju wojskowego nie powoduje utraty punktów doświadczenia. Mamy do czynienia z tą samą jednostką, która tylko dostała lepszy ekwipunek i nabyła dodatkowe umiejętności. Niestety, zasada ta dotyczy jedynie ludzi i wojsk mechanicznych. Bestie i wojska magiczne nie podlegają tak prostym prawom. Co prawda, w ich wypadku też dokonujemy odkryć, ale nie możemy przekształcić jednej jednostki w drugą. Jest to, oczywiście, logiczne (bo dlaczego ludzie–kobry mieliby nagle stać się ludźmi–lwami), ale z pewnością mniej efektywne. Każda armia ma swoje parametry, takie jak uzbrojenie, siła ataku, szybkość poruszania, zasięg widzenia, liczba zabitych wrogów. Jednym z najważniejszych są punkty doświadczenia. Maksymalnie można ich zebrać 599 (piąty poziom), a co sto punktów część współczynników rośnie. Najlepsze efekty daje prowadzenie tej samej armii od początku do końca kampanii. Oddziały takie są wręcz niepokonane – rycerze feniksa czy ciężcy pikinierzy, będący na piątym poziomie doświadczenia, niszczą każdego wroga.



Herosi, magia, przedmioty

Herosi to osoby pragnące przyłączyć się do Twej armii. Będą wśród nich zarówno Ci oznaczeni jedynie stopniem wojskowym (od kaprala do generała), jak i postacie z własnym imieniem, życiem i historią. Herosi tym różnią się od innych oddziałów, że oznaczeni są nie cyfrą 15, a 10, czyli mają 10 Punktów Życia. Dzięki temu zawsze po jednej turze odpoczynku odzyskują maksymalną sprawność bojową.



Magia bojowa w świecie FG jest tak słaba, iż jej stosowanie mija się z celem. Natomiast bardzo przydatne są czary uzdrawiające typu Heal, Mass Heal czy Heal Beast oraz czary, którymi dysponują niektóre oddziały (np. Force March, Raise Dead). Pomocne okażą się również magiczne przedmioty, które możemy znaleźć w trakcie walk. Będzie to zarówno zaklęty oręż, jak i chroniące przed magią naszyjniki czy buty „szybkiego chodzenia". Jeżeli oddział, który znalazł magiczny artefakt ma już w wyposażeniu inny, ten znaleziony zostanie przekazany do skarbca i może być oddany innej jednostce po zakończeniu bitwy.

Kropla dziegciu, beczka miodu czy odwrotnie?

Fantasy General to program, w który autorzy włożyli dużo pracy i serca (takie rzeczy naprawdę się zauważa!). Ale niestety, nie zawsze starczyło im wyobraźni. Plusy tej gry to rewelacyjny interfejs użytkownika, prosty w obsłudze i łatwy do zapamiętania, ładna grafika (przypominam, że FG to strategia heksagonalna i nie porównujcie jej z np. Wing Commanderem IV), nastrojowa muzyka i niezłe efekty dźwiękowe. Poza tym na uwagę zasługują: ogromna liczba dostępnych rodzajów wojsk, świetny pomysł z jakościowym rozwojem jednostek oraz możliwość korzystania z edytora map. Autorom FG zabrakło niestety jednego: dobrego scenarzysty. Wszystkie bitwy kampanii są w zasadzie takie same (tylko jeden ciekawy pomysł: Twoje wojska sztorm wyrzucił na brzeg i zaczynasz bitwę z armią w rozsypce), standardowe i stereotypowe. Po pewnym czasie gra staje się naprawdę nudna. Nie rekompensuje tego nawet zwiększenie stopnia trudności, bo wtedy po prostu komputer w każdej turze otrzymuje posiłki. Wystarczy tylko porównać FG z C&C, aby zobaczyć, jak powinno się przygotowywać poszczególne misje. Naprawdę nie wystarczy byle jaki scenariusz, pozwalający ustawić wojska komputera tu, a gracza tam i rozpocząć bitwę.

Słyszałem zarzuty wobec FG, iż jego atmosferę zepsuło wprowadzenie techniki (pojazdy parowe itp), ale argument ten uważam za nietrafny. Światy łączące naukę i magię znane są z wielu książek, gier i systemów strategicznych czy role–playing. W FG technikę wprowadzono na tyle umiejętnie i nienachalnie, iż nie powoduje ona dysonansu. Ostatnio napisałem o pewnej grze, iż jest „honorową porażką". Użycie tego sformułowania w stosunku do Fantasy General byłoby grubym nadużyciem (moją sympatię budzi też fakt, iż gra działa pod DOS, a nie pod systemem będącym wytworem wyobraźni Billa Gatesa). To naprawdę ciekawa, dopracowana graficznie i merytorycznie produkcja, której zabrakło wciągającego scenariusza.

Jacek Piekara

FANTASY GENERAL
Mindscape/SSI 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	80%
Grywalność	70%
Pomysł	95%
Ogółem	75%

BATTLEGROUND: GETTYS

BITWA POD GETTYSBURGIEM BYŁA PUNKTEM ZWROTNYM W AMERYKAŃSKIEJ WOJNIE SECESYJNEJ. WRAZ Z NIĄ SKOŃCZYŁY SIĘ OFENSYWNE DZIAŁANIA KONFEDERATÓW.



W czerwcu 1863 r. konfederacki gen. Lee przeprawił się wraz z 75 tys. żołnierzy i 172 działami na północny brzeg rzeki Potomac. Chciał zdobyć Maryland i Pensylwanię, miał też nadzieję na odciągnięcie części sił Unii od oblężonego Vicksburga. Dowódca armii federalnej, gen. Meade, wraz z 90 tys. żołnierzy i 220 działami posuwał się równolegle do sił Konfederacji, osłaniając Waszyngton i Baltimore.

1 lipca przednia straż konfederackiego III Korpusu weszła do Gettysburga. Niespodziewanie napotkała kawalerię Unii z korpusu gen. Reynoldsa. Do walki włączały się kolejno nadchodzące oddziały obu stron. Unioniści zostali wyparci z Gettysburga i umocnili się na Wzgórzu Cmentarnym.





Następnego dnia konfederackie Korpusy II i III atakowały skrzydła pozycji Unii. 3 lipca Konfederaci, po dwugodzinnym ostrzale artyleryjskim, przeprowadzili czołowy atak oddziałów I Korpusu (15 tys. żołnierzy). Uderzenie załamało się. 4 lipca gen. Lee rozpoczął odwrót.

Straty Konfederatów: 2592 zabitych, 12 706 rannych, 5150 zaginionych. Straty Unii: 3070 zabitych, 14 497 rannych, 5434 zaginionych.

Konkrety

Firma Talon Soft karierę na rynku oprogramowania rozpoczęła spektakularnie. Jej programiści stworzyli w grze Battleground: Ardennes (opis: Gambler 2/96) unikalny system trójwymiarowego odwzorowania terenu. Dzięki niemu gracz uzyskał możliwość dokładnego poznania rejonu walk. Może zaplanować przebieg bitwy: zorganizować atak lub przygotować pozycje do obrony. BG:A była naprawdę udaną pozycją, nic więc dziwnego, że firma zdecydowała się kontynuować temat w Battleground: Gettysburg.



Tym razem mamy do wyboru 19 scenariuszy o różnym poziomie trudności – 18. przedstawia poszczególne fazy bitwy (historyczny i alternatywny przebieg walk), zaś 19. obejmuje całość działań.

Oprawa

W Battleground: Gettysburg pojawia się dodatkowa możliwość oddalenia widoku w grafice dwu– i trójwymiarowej. Bywa to niekiedy wygodne w przypadku mapy 2D, jednak przy 3D nie ma większego znaczenia. Dlaczego? Ponieważ mapa trójwymiarowa stała się, zgodnie z ogólną tendencją gry, bardziej realistyczna. Autorzy BG:G zrezygnowali z uproszczonej kolorystyki oddającej poziomice na rzecz bardziej realistycznego odtworzenia otoczenia. Nie było to jednak posunięcie do końca przemyślane – mapa 3D wygląda naprawdę ładnie, ale jest zdecydowanie mniej czytelna (nawet bez oddalania widoku). Odwzorowanie jednostek również pozostawia pod tym względem wiele do życzenia. Główną ideą trójwymiarowego odwzorowania terenu było poprawienie orientacji gracza. Zmiany, które zaproponowała firma, nie służą dobrze temu celowi.

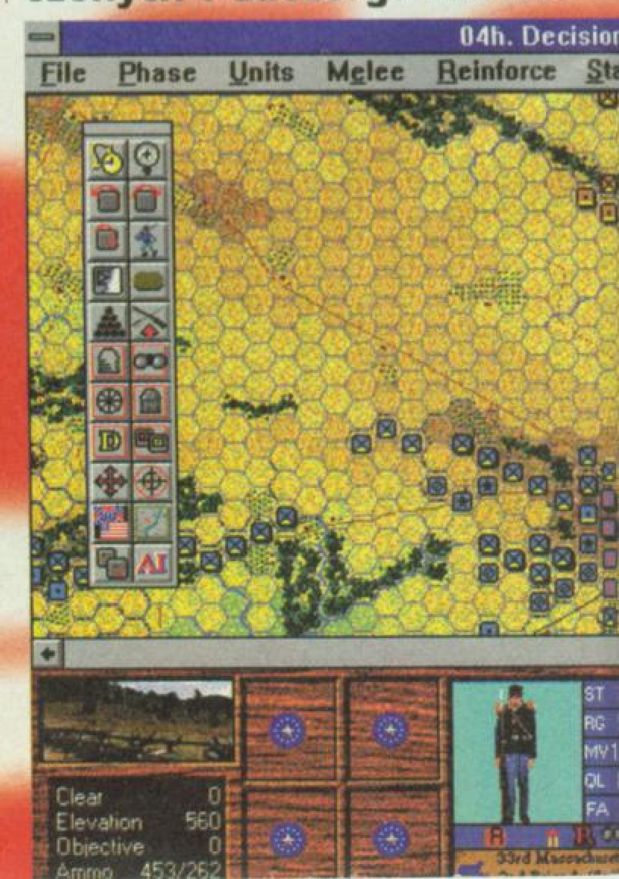


Reszta oprawy Battleground: Gettysburg pozostała bez zmian – niezłe wstawki, dobry dźwięk...

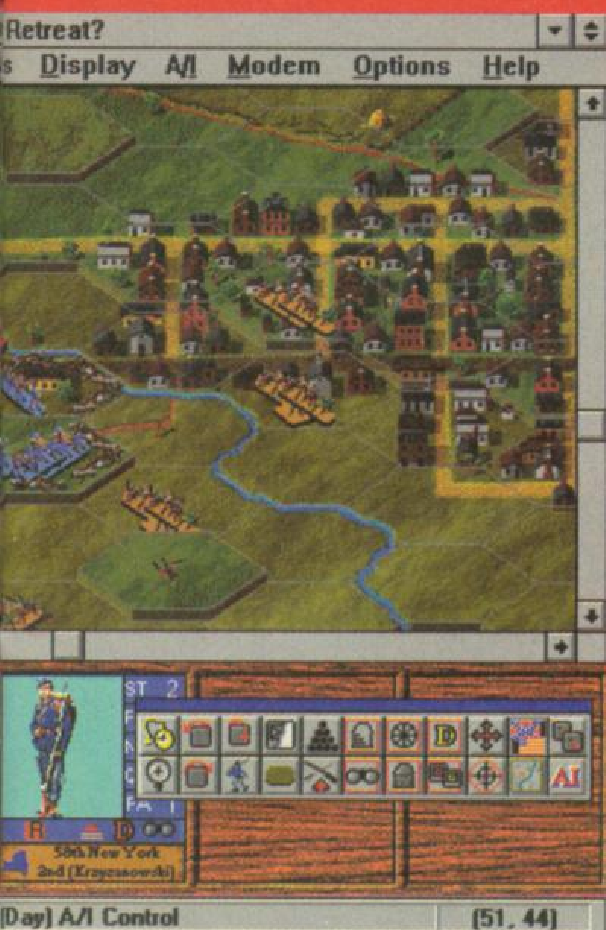
System

W porównaniu z BG:A – w BG:G widać wyraźne tendencje do zwiększenia realizmu gry.

Wprowadzeni zostali dowódcy – ich obecność wpływa na skuteczność walki podległych im jednostek, tak w ataku, jak i w obronie. Potrafią powstrzymać oddział przed ucieczką oraz wprowadzają ład w rozproszonych i zdezorganizowa-



BURG



nych jednostkach. Jeżeli zostaną zranieni lub zabici, morale żołnierzy spada. Mamy możliwość zrzucenia „na barki" dowódców części ciężaru kierowania jednostkami.

W BG:G pojawia się również problem zaopatrzenia oddziałów. Uzupełnieniem amunicji zajmują się wozy zaopatrzeniowe. Zrealizowano to, niestety, dosyć prymitywnie: wozy automatycznie zaopatrują jednostki, które nie są rozbite i znajdują się w odległości nie większej niż 5 pól. Oddziały mogą poruszać się w szyku. Jednak podobnie, jak w wypadku dowodzenia i zaopatrzenia, problem potraktowano w bardzo uproszczony sposób. Wybór mamy mocno ograniczony – wyłącznie szereg lub kolumna marszowa. Występuje także konieczność obracania jednostek w kierunku wroga. Ponadto oddziały mają możliwość umacniania pozycji. Wszystko to, w znacznie większym stopniu niż w BG:A, przypomina zabawę żołnierzykami.

Podsumowanie: wprowadzone zmiany w pewnym stopniu komplikują grę. Niestety, jeżeli spojrzeć na nie z jednej strony – nie wystarczą, aby zadowolić fanatyków realizmu. Z drugiej – utrudniają życie graczom, którzy chcą się POBAWIĆ w grę strategiczną.

Podobnie jak w Battleground: Ardennes teren, po którym poruszają się jednostki, ma ważne znaczenie. Jednak w przypadku BG:G zmienione warunki pogodowe nie dają tak wspaniałych możliwości jak w pierwszym odcinku serii. Wszystko widać jak na dłoni, prawie z jednego końca mapy do drugiego. Wystarczy zostawić jakieś oddziały na wzniesieniach i o zaskoczeniu nie może być mowy.

Uważam wybór Gettysburga, jako tematu gry, za raczej niefortunny. Jest to bitwa niewątpliwie ciekawa z punktu widzenia historyka wojskowości, jednak wszyscy znawcy tematu są zgodni, że głównodowodzący obiema armiami nie mieli specjalnego wpływu na rozwój wydarzeń. Gracz jest, co prawda, w lepszej sytuacji, ale... Pewna, delikatnie mówiąc, chaotyczność bitwy nie wpływa zbyt dobrze nie tylko na mniej doświadczonych strategów, ale także na możliwości Sztucznej Inteligencji. Każdy, kto ma pewne pojęcie o grach tego typu, nie powinien mieć większych trudności. Zawsze jednak pozostaje możliwość gry z żywym przeciwnikiem przez modem, kabel lub na jednym komputerze.

Tury i fazy

Gra podzielona jest na tury (każda odpowiada 20 minutom czasu rzeczywistego) i na fazy – tym razem 8, po 4 dla każdej ze stron.

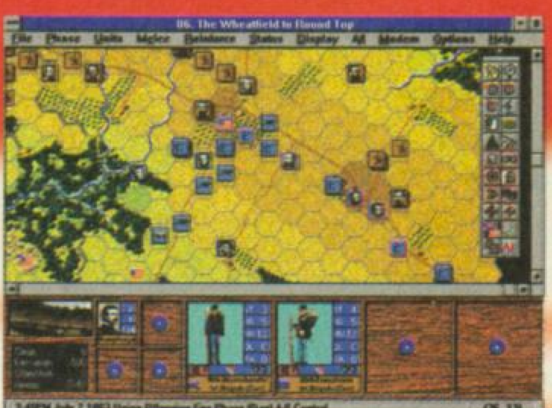
Move Phase

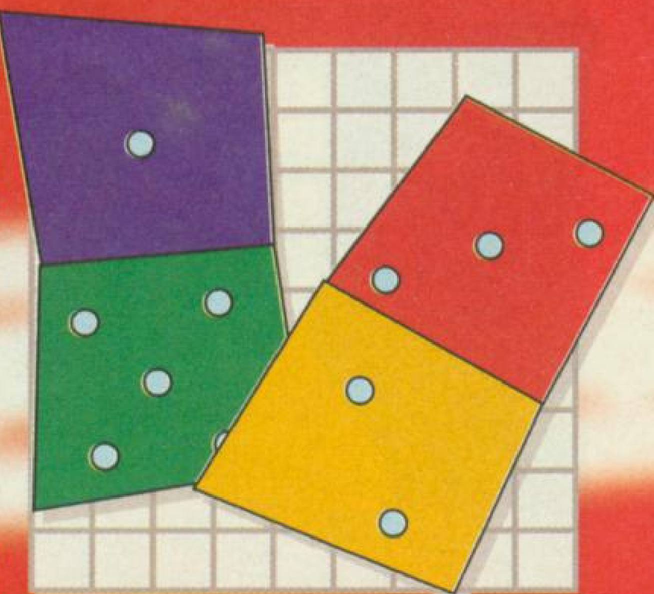
Faza ruchu – możemy przemieścić nasze jednostki. W Battleground: Gettysburg szyk wpływa na prędkość ruchu. Można też wprowadzić do gry posiłki (Reinforcements), które właśnie przybyły (Arrived). W tej fazie możemy także obsadzić baterię, której obsługa została zabita oraz rozpocząć budowę umocnień. Jeżeli opcja For of War nie jest aktywna, można cofnąć ostatnie wykonane posunięcie, korzystając z polecenia Undo Last Movement.



Defensive Fire Phase i Offensive Fire Phase to fazy prowadzenia ognia. Skuteczność ostrzału zależy od rodzaju terenu, na którym znajduje się cel. Dobrą ochroną są zabudowania, las i umocnienia. Jednostki pod silnym ostrzałem mogą zostać rozproszone lub rozbite (rzucają się do ucieczki).

W BG:G artyleria ma mniejsze możliwości niż w BG:A. Jej zasięg jest ograniczony, podobnie jak pozostałych jednostek, przez ukształtowanie terenu.





Melee Phase

Faza ataku. Oddziały rozproszone nie mogą brać udziału w walce. Sterowanie pozostało identyczne jak w BG:A. Nic nie zmieniono.



Summa

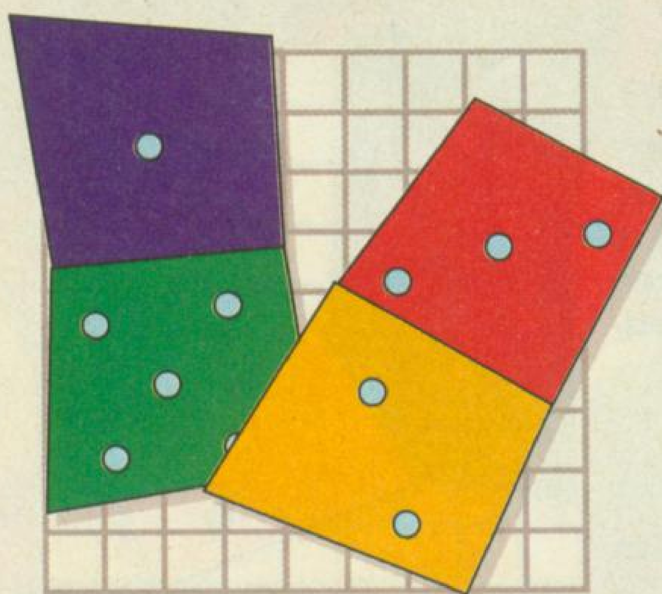
W przypadku Battleground: Ardennes można było mówić o produkcie, nadającym się dla każdego – nawet dla tych, którzy strategii nie lubią i w nie nie grają. Niestety, o Battleground: Gettysburg nie można powiedzieć tego samego. Ta gra przeznaczona jest wyłącznie dla zagorzałych zwolenników gatunku.

Jacek Ilczuk

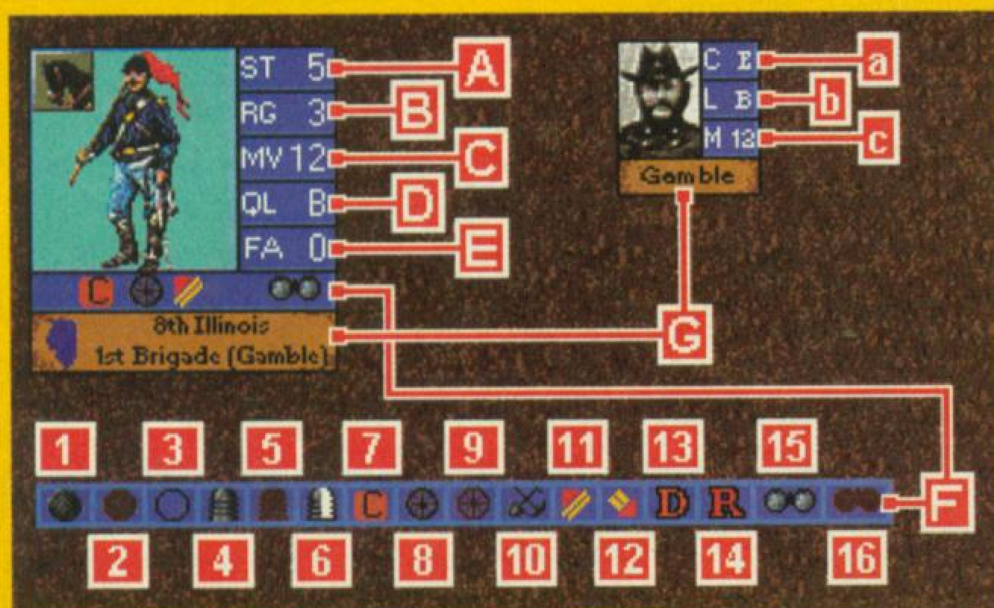
Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.1 lub Windows 95, CD-ROM, mysz.

BATTLE GROUND: GETTYSBURG
Talon Soft 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	70%
Pomysł	85%
Ogółem	75%



Panel jednostki



A. Siła jednostki. W przypadku piechoty i kawalerii 1 punkt odpowiada 100 żołnierzom, przy artylerii – pojedynczym działom.

B. Zasięg ognia oddziału.

C. Punkty ruchu.

D. Jakość jednostki – od A (najlepsza) do F (najgorsza). Informuje, jak szybko oddział rzuca się do ucieczki i jak szybko wraca potem na pole walki.

E. Zmęczenie oddziału – od 0 do 9. Im większe zmęczenie, tym gorsze morale – wzrasta prawdopodobieństwo rozbicia jednostki w walce. Zmęczenie zmniejsza się, jeżeli oddział nie przemieszcza się, nie strzela ani nie jest ostrzeliwany, nie jest atakowany ani nie bierze udziału w ataku.

F. Dodatkowe informacje o jednostce:

- **1**. Bateria może prowadzić ogień.
- **2**. Bateria strzelała w tej fazie.
- **3**. Bateria nie jest obsadzona, nie może strzelać, ani przemieszczać się.
- **4**. Jednostka może prowadzić ogień lub atakować.
- **5**. Oddział strzelał w tej fazie.
- **6**. Jednostka ma problemy z amunicją. Z uwagi na braki w zaopatrzeniu oddział nie może strzelać w Offensive Fire Phase.
- **7**. Typ broni znajdujący się w wyposażeniu jednostki:
  - **„B”** – jednostrzałowe, odtylcowe karabiny Sharpsa 13,2 mm;
  - **„C”** – jednostrzałowe, odtylcowe karabiny Sharpsa 13,2 mm oraz jednostrzałowe karabiny Burnside'a 13,7 mm;
  - **„H”** – 12-funtowe gładkolufowe haubice;
  - **„M”** – gładkolufowe muszkiety;
  - **„N”** – 12-funtowe gładkolufowe działa, znane jako „Napoleon”;
  - **„P”** – rewolwery różnego typu, np. sześciostrzałowy kolt New Modern Army z 1860 r.;
  - **„R”** – muszkiety karabinowe Springfielda 14,7 mm lub karabiny Enfielda 14,4 mm;
  - **„S”** – siedmiostrzałowe karabiny Spencera 14,2 mm;
  - **„T”** – 10-funtowe gwintowane parroty lub gwintowane 3-calowe działa;
  - **„W”** – brytyjskie działa Whitworth – 12-funtowe, gwintowane, ładowane odtylcowo.
- **8**. Oddział nie przemieszczał się w tej fazie.
- **9**. Punkty ruchu jednostki zostały już częściowo wykorzystane.
- **10**. Oddział konstruuje umocnienia. Nie może przemieszczać się aż do ukończenia pracy.
- **11**. Oddział w szeregu, może prowadzić ostrzał lub atakować. Strzałka pokazuje kierunek, w którym jest zwrócona.
- **12**. Jednostka w kolumnie marszowej, strzałka – kierunek, w którym jest zwrócony.
- **13**. Oddział rozproszony, zdezorganizowany.
- **14**. Jednostka rozbita, uciekająca.
- **15**. Oddział dostrzeżony przez wroga.
- **16**. Jednostka została dostrzeżona przez nieprzyjacielski wóz z zaopatrzeniem.

G. Nazwa oddziału i jego dowódca (parametry):

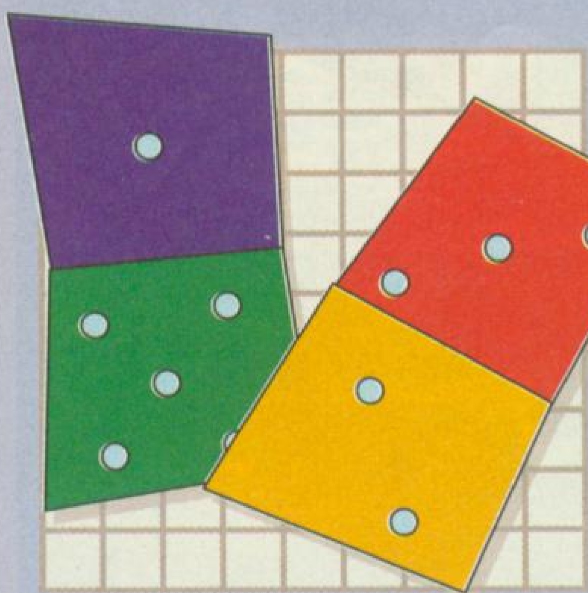
- **a**. Dowodzenie podległymi jednostkami i grupami oddziałów.
- **b**. Ponowne zorganizowanie rozbitej i uciekającej jednostki.
- **c**. Punkty ruchu.

Panel kontrolny



1. Przejście do następnej fazy.
2. Przybliżenie/oddalenie widoku.
3. Obrót jednostki w lewo.
4. Obrót jednostki w prawo.
5. Obrót jednostki do tyłu.
6. Zmiana szyku – szereg, kolumna.
7. Włączenie/wyłączenie widoku jednostek.
8. Włączenie/wyłączenie wyświetlania „podstawek” pod oddziałami przy aktywnej mapie 3D.
9. Ostrzał artyleryjski.
10. Rozkaz wykonania przygotowanego wcześniej ataku.
11. Oddziały z kończącą się amunicją oraz nie obsadzone baterie.
12. Dostrzeżone nasze i wrogie jednostki.
13. Oddziały, które przemieszczały się w tej fazie.
14. Jednostki, które prowadziły ostrzał lub walczyły w danej fazie.
15. Oddziały rozproszone, zdezorganizowane.
16. Jednostki należące do jednej formacji.
17. Przełączenie widoku na mapę całoekranową.
18. Obszar kontrolowany wzrokiem z wybranego pola.
19. Włączenie/wyłączenie wyświetlania punktów kluczowych (bez podania ich wartości punktowej).
20. Miniaturowa mapa terenu – szybkie przemieszczanie się po obszarze.
21. Przejście do kolejnego oddziału.
22. Uaktywnienie SI – komputer wykona za nas wszystkie posunięcia w tej fazie.

RIDDLE OF MASTER LU



Firma Sanctuary Woods na serio zajęła się produkcją przygodówek. Być może zachęcona sukcesem Buried in Time, być może z innych powodów. Tak czy inaczej, gier przygodowych ze znaczkiem trzech drzewek przybywa w zawrotnym tempie. I bardzo dobrze, bo gdy jedna firma opanuje rynek, to przeważnie po jakimś czasie ma tendencję do schodzenia na psy. Natomiast zdrowa konkurencja pobudza producentów do wzmożonych wysiłków. Przez długi czas rynek przygodówek opanowany był prawie wyłącznie przez Sierrę (i po części LucasArts), co nie wyszło mu na dobre. Wejście nowych firm, jak Interplay, Take 2 czy chociażby wspomniane Sanctuary Woods, położyło kres temu panowaniu. Taki rozwój sytuacji zaowocował dwoma zjawiskami: po pierwsze – produkty Sierry ponownie osiągnęły bardzo wysoki poziom, po drugie – na rynku pojawiło się sporo naprawdę dobrych gier innych, mniej znanych firm.

Po tym krótkim wykładzie z przygodówkologii stosowanej przejdę do sedna sprawy, czyli gry Riddle of Master Lu. Jak już się pewnie domyśliliście, napisana została przez zespół programistów z dynamicznie rozwijającej się firmy Sanctuary Woods. Podobnie jak inne produkty firmy, wyróżnia się precyzyjnym wykonaniem, oprawą na bardzo wysokim poziomie i niekonwencjonalnym (o tyle, o ile) scenariuszem.

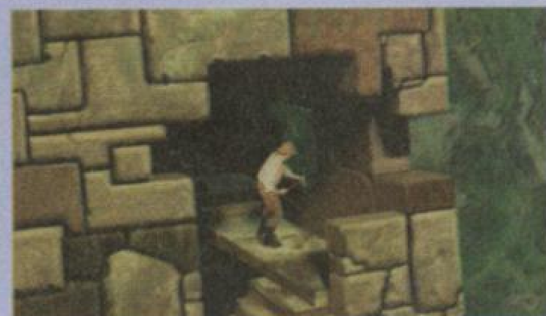
A bajka wygląda tak

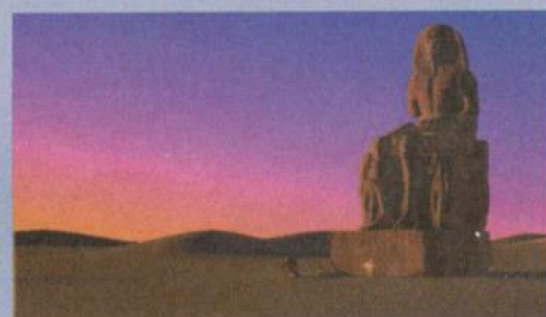
Akcja toczy się w roku 1936, w chwili gdy Europa stanęła w obliczu zagrożenia nazistowskiego. Bohaterem jest Robert Ripley, właściciel muzeum z dziwnymi przedmiotami w Nowym Jorku oraz tak zwany poszukiwacz przygód (czytaj guza). Po wejściu w posiadanie informacji na temat pewnego potężnego artefaktu – Pieczęci Imperialnej pierwszego władcy Chin – staje się on obiektem zainteresowania nieprzyjemnych panów w czarnych płaszczach. Co ów magiczny przedmiot potrafi zrobić, dokładnie nie wiadomo, lecz obie zainteresowane strony nie cofają się przed niczym, by położyć na nim łapy. Czeka Cię podróż do wielu egzotycznych miejsc i poszukiwanie wskazówek, mogących pomóc w odnalezieniu pieczęci. Cały czas po piętach depczą Ci wrodzy agenci. W wędrówkach towarzyszyć Ci będzie orientalna piękność Mei Chen, mistrzyni wschodnich sztuk walki (taka młodsza siostra Shang Tsunga).

Konkrety

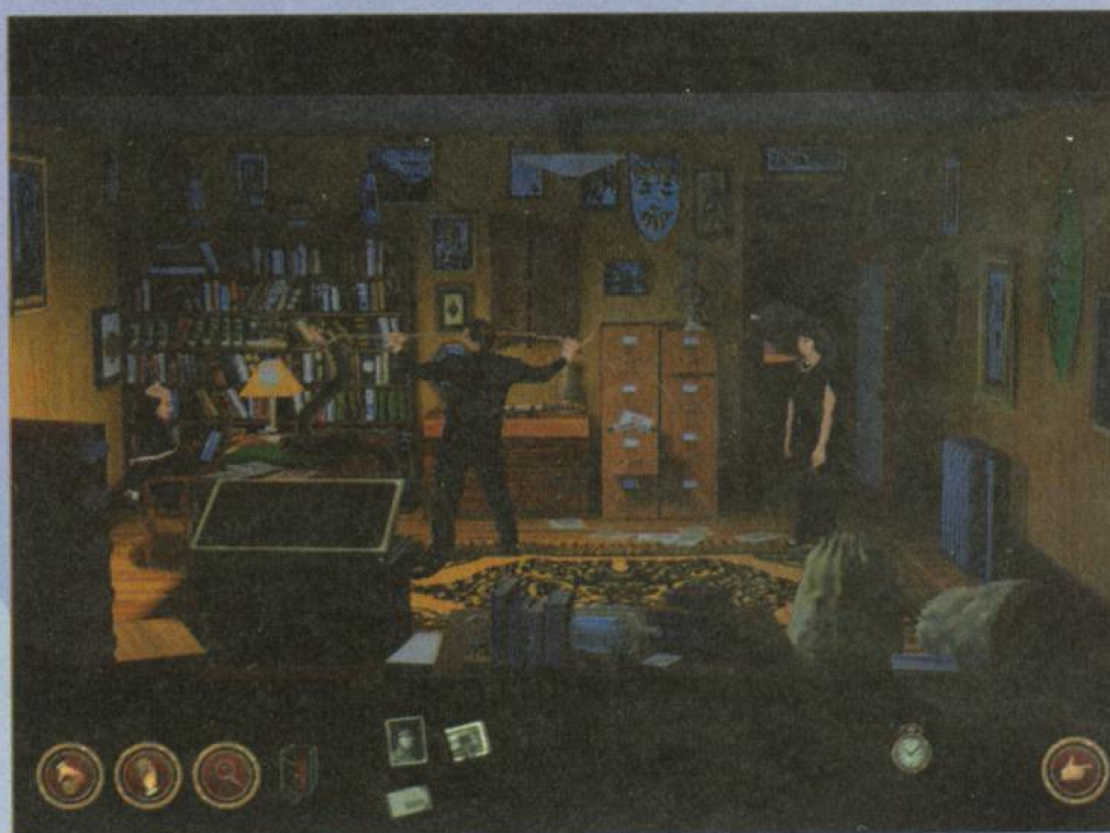
Tyle na temat strony fabularnej. W grze czuć bardzo silną fascynację autorów filmami o Indiana Jonesie. Z tego powodu trudno mi zdecydować, czy można mówić o oryginalności scenariusza. Zależy, co się dokładnie rozumie pod tym terminem. Śmieszny facet w nieodłącznym kapeluszu, zagrożenie ze strony III Rzeszy, poszukiwania archeologiczne – wszystko to już znamy. Robert Ripley w ogólnych zarysach przypomina Indy'ego, ale brak mu tej specyficznej charyzmy, która charakteryzowała Spielbergowskiego zabijakę (nic dziwnego, w końcu Harrison Ford jest tylko jeden). Ripley przypomina angolskiego sztywniaka – ubrany nienagannie, w białym garniturku i hełmie korkowym, zawsze prezentuje dobre maniery. Brrrr... Ripley ma w sobie również coś z McGyvera. Jego pociąg do tworzenia absurdalnych kombinacji

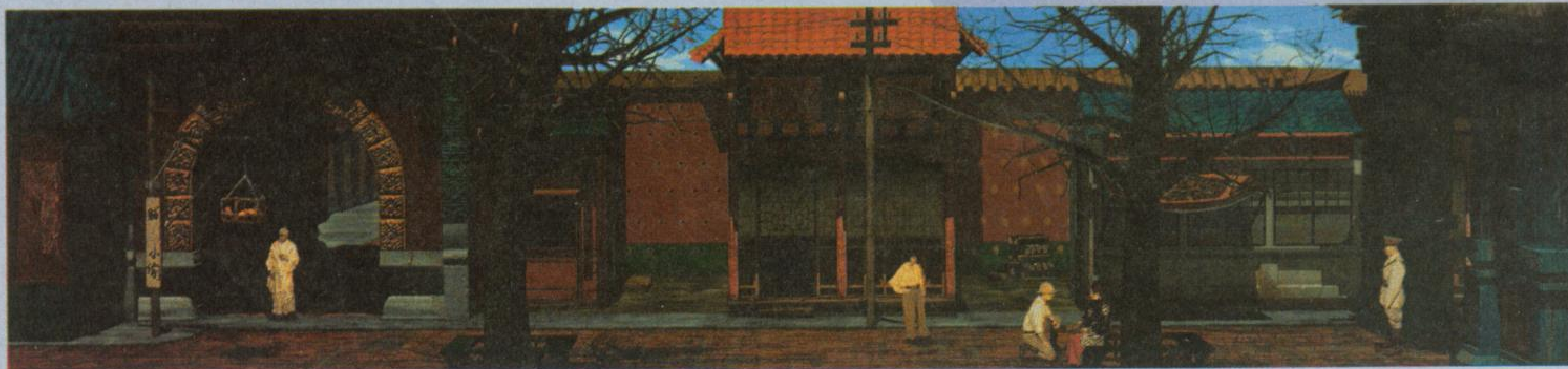












przedmiotów powinien przejść do historii gier komputerowych. Jeżeli już o tym mowa, to powiem w skrócie o najgorszej stronie tej gry, jaką jest

tysiąc sto dwadzieścia osiem przedmiotów.

A może i jeszcze więcej. Od początku zabawy gracz jest bombardowany nowymi przedmiotami z wręcz nieprzyzwoicie dużą częstotliwością. W miarę logiczne kombinacje z czasem przekształcają się w połączenia typu połącz–krzesło–z–wentylatorem–żeby–uzyskać–helikopter. Do tego dochodzą jeszcze plansze, na których znajduje się kilkanaście przedmiotów – niektóre wielkości piksela. Szczytem beznadziei jest komnata w podziemiach zamku barona w Danzig. Można dostać apopleksji i skrętu zwojów mózgowych, szukając po całym ekranie kolejnej śrubki czy rurki potrzebnej do zbudowania maszyny. Na szczęście, nie ma tu zbyt wielu ikon sterujących, bo byłoby naprawdę cienko. Gra dysponuje listwą komend u dołu ekranu, wśród których znajdują się rozkazy: weź, użyj i popatrz. Od czasu do czasu można z kimś porozmawiać. Wtedy kursor automatycznie zamienia się w komiksową chmurkę. Swoje wypowiedzi wybierasz z listy dostępnych tekstów.









Co mam robić?

Twoim głównym zadaniem jest oczywiście odnalezienie Pieczęci Imperialnej. Nie wolno Ci jednak zapominać, że prowadzisz muzeum, jedyne źródło Twojego dochodu. Podczas podróży po świecie z pewnością trafisz na wiele nietypowych i wartościowych przedmiotów, które będą stanowiły znakomite eksponaty. Musisz je kupić/pożyczyć/ukraść (niepotrzebne skreślić) i wysłać swojemu współpracownikowi do Nowego Jorku. Przeważnie zdobywasz takie przedmioty w trakcie wykonywania ważniejszych zadań, czasem jednak zdarzy się, że coś wpadnie Ci w ręce całkiem przypadkowo. Epizody te nie mają znaczenia dla przebiegu głównego wątku akcji, stanowią jedynie urozmaicenie. Czasami trafisz na rzeczy, których nie da się kupić/pożyczyć/ukraść – ot, chociażby piramida. Nie masz wtedy innego wyjścia, jak zrobić szkic obiektu w swoim notatniku.

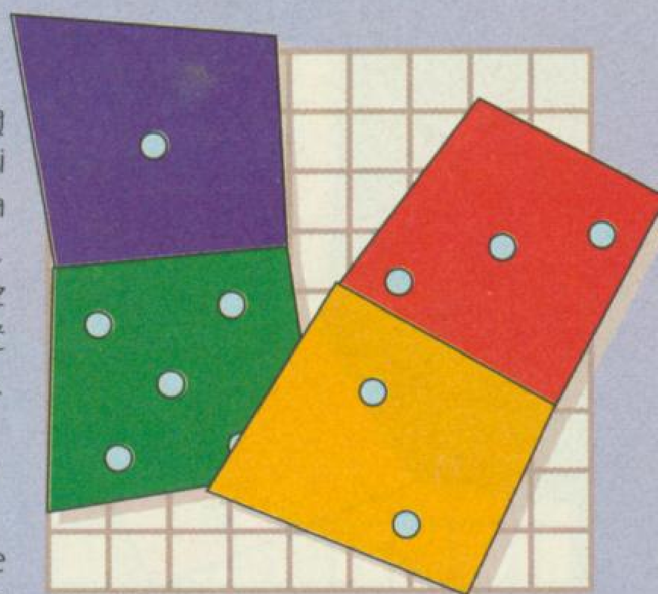
Wszystkie barwy tęczy

Na wyróżnienie zasługuje oprawa graficzna gry. Wykonana w wysokiej rozdzielczości prezentuje się naprawdę znakomicie, mimo że paleta ma tylko 256 barw. W tłach widać kawał naprawdę dobrej, profesjonalnej roboty grafików z Sanctuary Woods. Większość plansz jest bardzo kolorowych, lecz występujące barwy są stonowane i miłe dla oka. Postacie również prezentują się nieźle – skanowane sylwetki aktorów, płynna animacja, zbliżenia twarzy w trakcie rozmowy. Nic dodać, nic ująć.

Muzyka niestety wypada trochę gorzej, bo tak naprawdę poza wejściówką niewiele jej. W intro jest za to całkiem ładna i nastrojowa. Podkład dźwiękowy ujdzie, lektorzy czytają w miarę wyraźnie, choć w rozumieniu nieco przeszkadza pogłos (momentami odnosi się wrażenie, jakby postacie mówiły w pustym hangarze). Sporadycznie masz okazję ujrzeć na ekranie tekst pisany – przeważnie w chwilach, gdy wybierasz zdanie, które chcesz wypowiedzieć.

Mysz a la Sanctuary Woods

A teraz trochę o sprzęcie potrzebnym do uruchomienia gry. W dzisiejszych czasach zalecana konfiguracja 486 DX 33 MHz i 8 MB RAM nie powinna nikogo zaskoczyć. W zasadzie jedyna rzecz, która jest niezbędna, to szybka karta graficzna (ze względu na liczne animacje w wysokiej rozdzielczości). Co najmniej podwójny CD-ROM i karta muzyczna – to wszystko, czego potrzebujesz. Aha, jeszcze mała ciekawostka. Gra nie działa z żadnym driverem do myszy, z datą poniżej 1993 r. Po prostu nie chce wystartować, kompletna bezczelność. Dopiero przy trzecim z kolei driverze udało mi się ją odpalić.



No więc...

Riddle of Master Lu jest przygodówką na wysokim poziomie. Widać, że twórcy znają się na swojej robocie. Zarówno oprawa graficzna, jak i scenariusz prezentują się ciekawie. Gra nie odniesie prawdopodobnie oszałamiającego sukcesu, lecz z pewnością jest warta uwagi. Podsumowując w jednym zdaniu: przygodówka dobra, ale nie wybitna.

Frogger

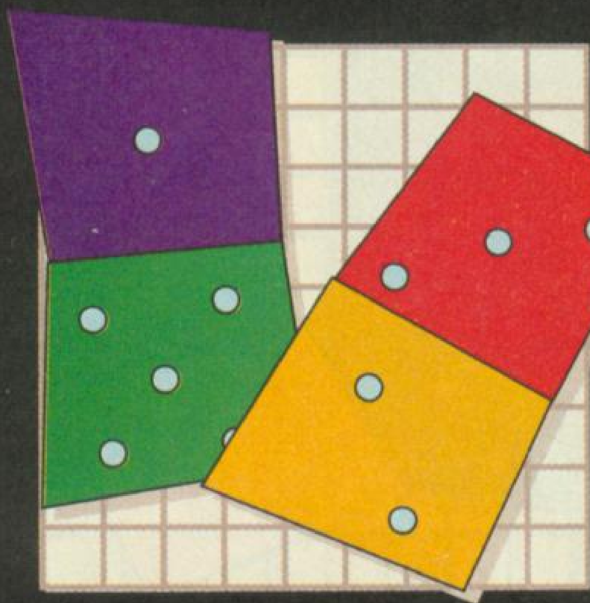


PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, na str.46.

Dystrybucja: Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777

RIDDLE OF MASTER LU
Sanctuary Woods 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	70%
Grywalność	75%
Pomysł	75%
Ogółem	75%



PSYCHIC DETECTIVE

Co drugie pudełko z grą komputerową opatrzone jest napisem: „prawdziwy film interaktywny". Chyba każdy z Was zdążył już nabrać dystansu do tego typu przechwałek. Nie jest bowiem tajemnicą, że często jakość gry jest odwrotnie proporcjonalna do liczby kolorów użytych na okładce i wspomnianych napisów. Wychodząc z tego założenia, z pewną niechęcią zabrałem się za instalowanie gry Psychic Detective. Tym większe było moje zdziwienie, gdy okazało się, że produkcja to całkiem niezła, a w każdym razie bardzo oryginalna. Po przemyśleniu sprawy dochodzę do wniosku, że w chwili obecnej jest to gra najbardziej zbliżona do ideału filmu interaktywnego.

Głównym bohaterem PD jest Eric Fox. Dzięki unikalnym zdolnościom psychicznym zwraca on na siebie uwagę tajemniczej Lainy Pozok. Eric potrafi mianowicie „wejść" w mózg innego człowieka i obserwować świat jego oczami. Ponadto, dotykając jakiegoś przedmiotu umie odgadnąć, co się z tą rzeczą działo w przeszłości. Czyni to z niego znakomitego detektywa, który na odległość może szpiegować poczynania innych.

Laina wynajmuje Foxa, by zbadał okoliczności śmierci jej ojca. Gra zaczyna się w momencie, gdy Eric z Lainą zjawiają się w jej willi w trakcie zlotu rodzinnego. Masz więc okazję przyjrzeć się całej nienormalnej rodzince i zadecydować, jak dalej działać. To, czy wykryjesz sprawcę zbrodni i zdołasz ujść cało z przygody, zależy już tylko od Twojej spostrzegawczości i umiejętności kojarzenia faktów.

Jak działają ikony

Akcja gry przez cały czas toczy się w zawrotnym tempie. Nie masz możliwości długo zastanawiać się nad kolejnym ruchem, więc ufaj instynktowi. Na środku ekranu znajduje się okienko, w którym wyświetlany jest film. Widzisz to, co widzi postać, w którą się aktualnie wcieliłeś. Wokół okna z filmem pojawiają się i znikają różne ikony symbolizujące czynności, które możesz wykonać – najczęściej są to twarze innych postaci występujących w grze. Oznacza to, że możesz się przenieść do wnętrza głowy innej osoby. Opcja ta pojawia się zawsze, gdy zbliżysz się do innego człowieka. Po kliknięciu na nowej twarzy natychmiast „przesiadasz się" i od tej pory podróżujesz z wybraną osobą.

Wizerunek postaci, w której głowie aktualnie się znajdujesz, jest otoczony niebieską ramką. W dowolnym momencie możesz zerwać kontakt i powrócić do własnego umysłu, klikając na wizerunku swojej twarzy. Czasami może się zdarzyć, że zostaniesz zmuszony do zerwania kontaktu. Dzieje się tak, gdy Eric ma kłopoty lub gdy osoba, z którą nawiązałeś kontakt, jest na tyle silna psychicznie, że potrafi wyrzucić Cię ze swojego umysłu.

Niekiedy na ekranie pojawiają sie ikony przedstawiające jakąś konkretną czynność, na przykład opcja „jedź za Lainą" w momencie, gdy odjeżdża ona samochodem. Jeżeli nie zdążysz wcisnąć ikony przed jej zniknięciem, akcja filmu potoczy się innym torem.

Dwie omówione wyżej sytuacje są głównymi sposobami kierowania przebiegiem gry. W trakcie zabawy zetkniesz się z możliwościami działania, które nie wpływają bezpośrednio na

rozwój wypadków.

Od czasu do czasu pojawiają się ikony przedstawiające przedmioty. Są to przeważnie rzeczy, w pobliżu których Eric w danym momencie się znajduje. Kliknięcie na takim przedmiocie powoduje wyświetlenie wizji (retrospekcji), ukazującej dzieje tegoż obiektu. Ma to na celu ułatwienie Ci połapania się w dziwacznym świecie rodziny Pozoków. Oglądając uważnie wizje, których doznaje Eric, potrafisz zorientować się, kto jest psychopatą, a kto nie. Czasami możesz też obejrzeć urywki z życia osoby, w której głowie aktualnie przebywasz. Wiadomości, jakie w ten sposób uzyskasz, również Ci się przydadzą.

Kilka razy w trakcie gry masz możliwość sterowania zachowaniem innych osób. Przeważnie dzieje się to podczas rozmowy. Możesz wtedy spróbować wpłynąć na inną osobę i zmusić ją do określonych reakcji, w zależności od swoich potrzeb w danym momencie. Ikony sterujące są trzy: Agresja, Słabość i Uległość. Za każdym razem decydujesz, które z zachowań będzie najkorzystniejsze z Twojego punktu widzenia.

Czarny diament

to gra, w której będziesz musiał się zmierzyć ze sprawcą całego zamieszania, czyli psychopatą. Zasady są dosyć proste: wybierasz cztery pionki z ośmiu, pozostałe przypadają przeciwnikowi. Na każdym pionku znajduje się wizerunek twarzy lub przedmiotu. Siła pionka zależy od tego, co działo się z osobą



Tak wygląda ekran gry. Z pozostałych obrazków usunęliśmy przeplot i ramki.





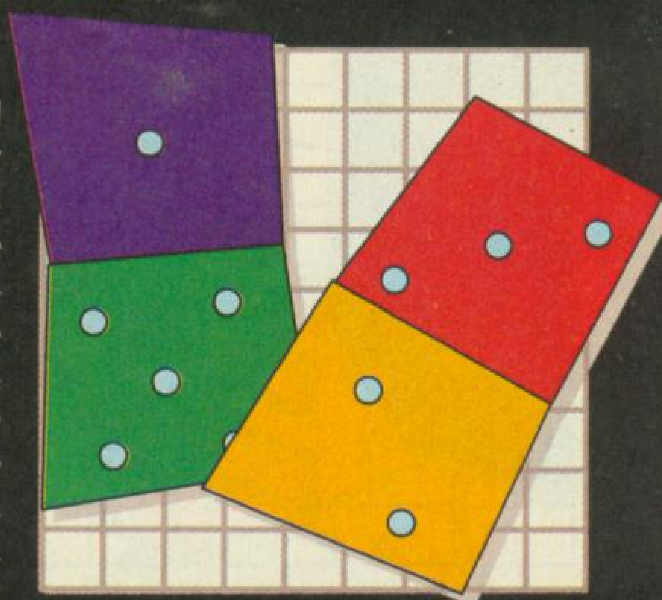


lub przedmiotem, przedstawionym w stworzonym przez Ciebie filmie. Aby wygrać, musisz zbić pionki przeciwnika.

Wybierając swoje pionki kieruj się wyczuciem. Przypomnij sobie, co wiesz na temat danej osoby (lub przedmiotu) – czy wykazała się silną wolą, czy wręcz przeciwnie. Za każdym razem siła postaci jest inna, więc nie mogę podać gotowego rozwiązania.

Grafika

w Psychic Detective prezentuje się całkiem nieźle. Wprawdzie większość filmów oglądamy w małym okienku, ale co jakiś czas występują pełnoekranowe wstawki. Wszystkie sceny kręcone były „na żywo" – żadnych renderingów. W obsadzie nie ma znanych nazwisk, ale aktorzy dobrze sobie radzą z rolami i całość wypadła dosyć przekonywająco. W zależności od posiadanego sprzętu możesz ustawić liczbę kolorów (od 256 do 16,7 mln). W trybie True Color Psychic Detective prezentuje się lepiej, choć prawdę mówiąc różnicę łatwiej zauważyć w panelach sterujących niż na filmach. Niestety, również w tej grze występuje wszędobylski przeplot, co skutecznie obniża jakość grafiki (zarówno na ekranie, jak i w druku). Chociaż w tym przypadku producenci mieli chyba rację. Dopiero na DX4 100 MHz, czytniku 6× i karcie graficznej PCI z 2 MB pamięci gra chodzi w miarę płynnie. Gdyby nie przeplot, wymagania te podskoczyłyby zapewne do co najmniej Pentium 100.

















Filmy mogłyby być wykonane w trochę wyższej rozdzielczości – bardzo często twarze trochę się rozmazują, a grafika staje się nieco niewyraźna. Większość pomieszczeń jest poza tym bardzo ciemna, co dobrze komponuje się z mroczną atmosferą gry, ale utrudnia orientację. W sumie więc oprawa graficzna jest niezła, ale mogłaby być lepsza.

Karta muzyczna

jest niezbędna do zabawy w Psychic Detective. Bez niej gra w ogóle nie chce się zainstalować. I nic dziwnego – wszystkie informacje zdobywasz, słuchając rozmów innych postaci. W całej grze nie ma ani pół napisu – nie licząc tytułu i listy płac.

A jaki jest dźwięk? Całkiem niezły. Dialogi w miarę wyraźne, odgłosy trochę przytłumione, ale do wytrzymania. Wszystko doprawione do smaku wrzaskami, wyciami i krzykami, jak przystało na prawdziwy thriller. Muzyka występuje tylko w tle, więc trudno o niej coś konkretnego powiedzieć. Jest przeciętna, niczym specjalnym się nie wyróżnia.

Co warto wiedzieć

Jak już napisałem, Psychic Detective jest grą bardzo oryginalną. Zarówno sam klimat (miejscami przypominają się „Urodzeni Mordercy") jak i wykonanie zasługują na chwilę uwagi. W zależności od tego, jak zareagujesz na pewne sytuacje, akcja toczy się w różny sposób, więc można grać kilka razy i obejrzeć zupełnie różne filmy. Gra ma 14 (!) zakończeń, co jak dotychczas stanowi absolutny rekord wśród przygodówek. Tak trzymać.

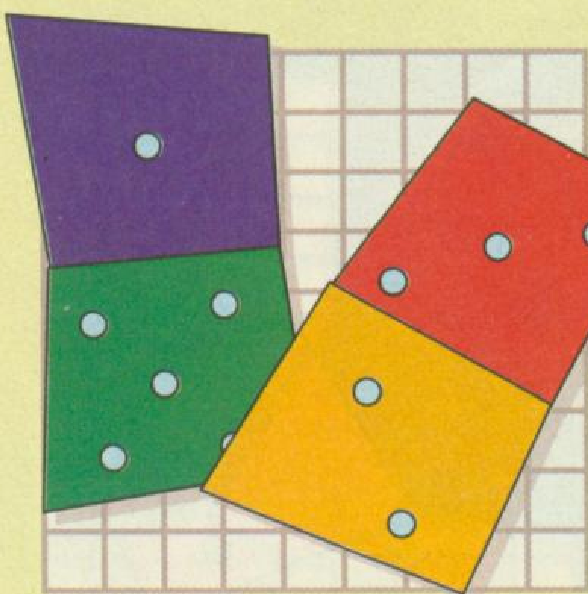
Myślę, że Psychic Detective stanowi spory krok w kierunku prawdziwych filmów interaktywnych. Co prawda, można mu zarzucić kilka rzeczy, jak chciażby nie za dużą interaktywność czy krótki scenariusz (grę można skończyć w ok. dwie godziny), lecz nie ulega wątpliwości, że ten tytuł wniósł coś nowego do komputerowej rozrywki.

Frogger

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

PSYCHIC DETECTIVE
Electronic Arts 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	75%
Grywalność	70%
Pomysł	100%
Ogółem	75%



Pierwsza część nowego cyklu Infogrames (będącego twórczym rozwinięciem Alone in the Dark) przenosi Cię w świat średniowiecza. Studiujący w Paryżu młody Amerykanin ku swemu zaskoczeniu okazuje się centralną postacią rozgrywki między siłami zła

TIMEGATE: KNIGHT'S CHASE

OLBRZYMIE SKARBY, MROCZNE INTRYGI, SEKRETNE SPISKI – OTO Z CZYM KOJARZY SIĘ ZAKON TEMPLARIUSZY. PO DZIŚ DZIEŃ DZIEJE NAJPOTĘŻNIEJSZEJ W SWOIM CZASIE ORGANIZACJI ŚWIATA WZBUDZAJĄ EMOCJE.

a, dożywającym końca swych dni, zakonem templariuszy. Na domiar złego owe czarne charaktery uprowadzają w przeszłość (pewnie dla zachęty) jego sympatię. Zadaniem Williama Tibbsa, a zatem i Twoim, jest pokonanie diabolicznego Wolframa, odzyskanie ukochanej i powrót







w swój czas. Pomoże Ci w tym …llois, ostatni z rycerzy zakonu.

Na pierwszy rzut oka scenariusz nie wydaje się „zabijać" rozmachem i pomysłem, ale jest w miarę klarowny i logicznie przeprowadzony. W trakcie gry możesz zapoznać się z krótkim opisem dziejów templariuszy. Przedstawiona jest także nader sugestywna wizja ostatnich chwil Jakuba de Molay, mistrza zakonu, spalonego na stosie w 1314 r. Historiograficzna działalność firmy Infogrames nie jest niestety pozbawiona błędów. Templariusze powinni być brodaci i krótko ostrzyżeni (jak nakazywała reguła zakonu), natomiast fryzury przedstawionych na obrazie przypominają propozycje domu mody im. Piasta Kołodzieja.

Sama gra

nie jest specjalnie trudna, choć istnieją momenty, w których można się zatrzymać na pewien czas. Zalecam częste zapisywanie stanu gry, bo nagłe zwroty akcji są na porządku dziennym. Wystarczy jeden nierozważny ruch i trzeba wszystko zaczynać od początku. Zwracam także uwagę na ostrożne podchodzenie do wszelkiego rodzaju krawędzi – łatwo spaść. Jednak poza tym scenariusz nie wymaga specjalnego główkowania – większość problemów da się rozwiązać dzięki znalezieniu właściwych przedmiotów, bądź odpowiedniemu ich użyciu. W grze



nie występują żadne zagadki logiczne, jak np. lubiane i często przez templariuszy stosowane w korespondencji anagramy. Z jednej strony szkoda, z drugiej – wymagałoby to dobrej znajomości angielskiego.

Problemami zupełnie innego typu są pojedynki z całą gamą przeciwników, począwszy od kmiotkowatych strażników a skończywszy na diabłach, upiorach i innych maszkarach. W trakcie gry znajdziesz kilka rodzajów broni, a walka nie należy do zbyt skomplikowanych. Właściwie wystarczy cały czas uderzać przed siebie czekając, aż przeciwnik sam nadzieje się na Twoje ciosy. Ta wskazówka nie znajduje jednak zastosowania wobec fechmistrzów bardziej wymagających, np. Montfalcona, przy którym po prostu trzeba uważać. Ponadto używanie np. topora powoduje, że po kilku ciosach przeciwnik schodzi z linii uderzenia – impet własnych ciosów obraca Cię na boki. Warto przed każdą walką zapisać stan gry.

Grafika obywa się bez fajerwerków. Co prawda, widać znaczny postęp w porównaniu z serią Alone in the Dark (renderowane intro i wstawki, cieniowanie), ale przy obecnych produkcjach innych firm nie jest to zbyt wiele. Niemniej czepiać się za bardzo nie można, a jeśli ktoś darzy sentymentem znajomą kanciastość twarzy myślę, że będzie usatysfakcjonowany.

Muzyka

na przyzwoitym poziomie. W intro jest wyśmienita (na zakończenie gry prezentowany ten sam kawałek, ale w innym wykonaniu – też niezły), natomiast w grze zarówno odgłosy, jak i muzyka prezentują średnią jakość. Niekiedy denerwująca bywa monotonia odgłosów, zwłaszcza jeśli w jakimś miejscu wypadnie spędzić więcej czasu. Szkoda również, że w intro mówiące postacie nie poruszają ustami, ale to jest może jedna z tajemniczych umiejętności templariuszy.

Obsługa

Interfejs nawiązuje do standardów znanych z Alone in the Dark i jest równie niewygodny. Obrzydliwe kolory głównego menu bynajmniej nie umilają zabawy. Sterowanie postacią odbywa się za pomocą kursorów. Można również biec, jednak po zmianie kierunku ruchu postać sama zwalnia (czasem nie wychodzi to na zdrowie). Oprócz zwykłych czynności, jak używanie, rzucanie etc. pojawiło się jedzenie, czytanie i obsługa katapulty (czynność charakterystyczna chyba tylko dla tej produkcji). Komputer sam ocenia, co można z danym przedmiotem zrobić, niemożliwa jest zatem radosna twórczość w rodzaju zjedzenia habitu. Przedmiotów jest sporo i większość z nich znajduje zastosowanie w grze. Nie ma jednak (moim zdaniem, niesłusznie) sytuacji, w których trzeba dokonać selekcji przedmiotów. W Knight's Chase wszystko i tak mieści się w kieszeni – możesz zatem nieść jednocześnie dwuręczny miecz, dwuręczny topór, stertę talerzy i wiele innych gratów, a i tak masz jeszcze sporo miejsca pod habitem. Częściowo wynika to z faktu, że w trakcie gry kilkakrotnie można zostać uwięzionym i za każdym razem przedmioty zaczyna się zbierać od nowa.

Podumowanie

Gra jest przyjemna i warto nad nią spędzić trochę czasu. Nie wprowadza jednak żadnej nowej jakości i tkwi raczej w epoce AitD, choć od poprzedniczki jest znacz-





nie lepsza. Mimo wszystkich mankamentów, jakie uprzednio wytknąłem, Knight's Chase należy do produkcji udanych: fabuła (choć bez olśniewających pomysłów) jest niebanalna i potrafi kilka razy zaskoczyć in plus, grafika i muzyka (choć nie pretendują do miana świetnych) utrzymane są na przyzwoitym poziomie, wreszcie poziom trudności (choć nie wymaga znacznej inteligencji) zmusza do uruchomienia mózgownicy. Ot, po prostu, niezła przygodówka.

Grywalność jest jednak w pewnym stopniu niszczona przez powolność działania programu. Wymagane minimum to 486 SX i 8 MB RAM – dla niektórych wciąż dużo, ale przy tej konfiguracji można zapomnieć o grze. Zalecany sprzęt to Pentium 90 i 16 MB RAM. Niekiedy powolność psuje również całą atmosferę, ponieważ o tym, że coś się zaraz stanie, informuje Cię wcześniej bzyczenie dysku. To wszystko jest o tyle dziwne, że trudno wskazać przyczynę: ani grafika, ani muzyka nie usprawiedliwiają „wołowatości" gry, poza tym instaluje ona 30 MB plików na twardzielu. Skąd zatem ta porażająca szybkość?

W ramach ciekawostki można podać fakt, iż polska premiera anglojęzycznej wersji Timegate odbyła się wcześniej niż dla reszty świata. Jak widać, gonimy Europę – a nawet przeganiamy.

Piotr Lewandowski

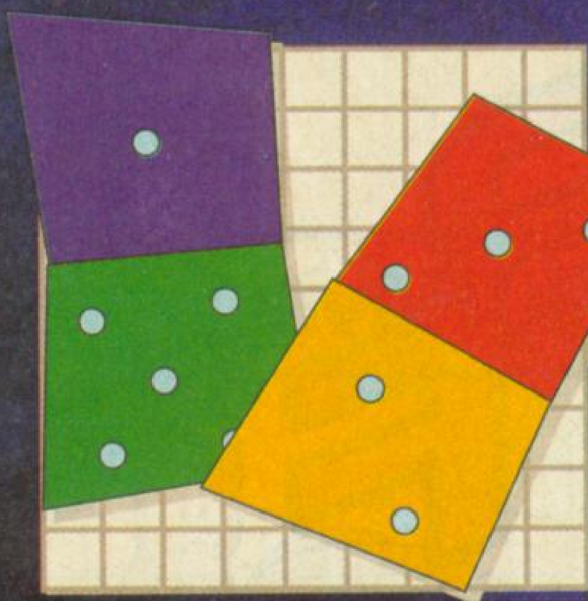
PS Rozwiązanie gry publikujemy w Tete na str. 47.

Dystrybucja: Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777

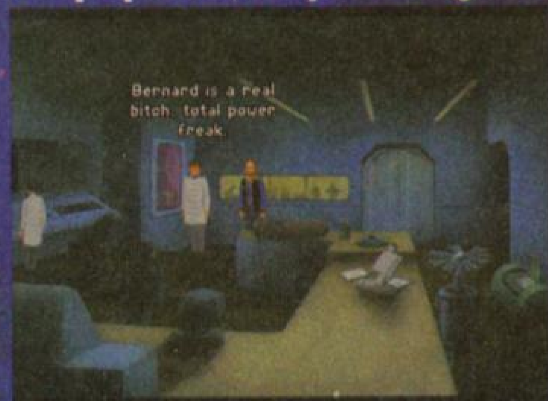
TIMEGATE: KNIGHT'S CHASE
Infogrames 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	65%
Dźwięk	70%
Grywalność	75%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

ORION CONSPIRACY



Firma Divide by Zero znana jest na polskim rynku głównie dzięki 2 grom: Innocent Until Caught oraz Guilty. Chyba nie będę niesprawiedliwy jeśli powiem, że żadna z nich nie okazała się wielkim przebojem. Pojawiły się i zniknęły bez większego rozgłosu, właściwie bez wpływu na rozwój gatunku. Wykonane poprawnie pod względem technicznym, nie miały jednak w sobie elementu przyciągającego graczy – inaczej mówiąc: siły przebicia. Do wyżej wymienionego grona jakiś czas temu dołączyła gra Orion Conspiracy. Pod wieloma względami przypomina poprzednie produkty firmy i, prawdopodobnie tak jak one, zostanie szybko zapomniana.



Co tu nie gra?

Pytanie niełatwe, gdyż przyglądając się każdemu elementowi z osobna, właściwie trudno się do czegoś konkretnego przyczepić. Spróbuję jednak zastanowić się nad przyczynami małej popularności Orion Conspiracy. Na początku przyjrzyjmy się scenariuszowi. Komandor Devlin McCormack przybywa do bazy Cerberus na pogrzeb swojego syna, Danny'ego, który zginął w nie wyjaśnionych okolicznościach podczas wykonywania obowiązków służbowych. Devlin postanawia pozostać w bazie trochę dłużej niż tego wymaga sytuacja, aby przeprowadzić prywatne śledztwo. W miarę rozwijania się akcji odkrywa coraz więcej nieprzyjemnych faktów. Czego tu nie ma?! Konkurujące ze sobą firmy, porachunki osobiste, niespodziewane odkrycie, że Danny kocha inaczej (w języku mediów), czyli jest pedałem (w języku polskim).

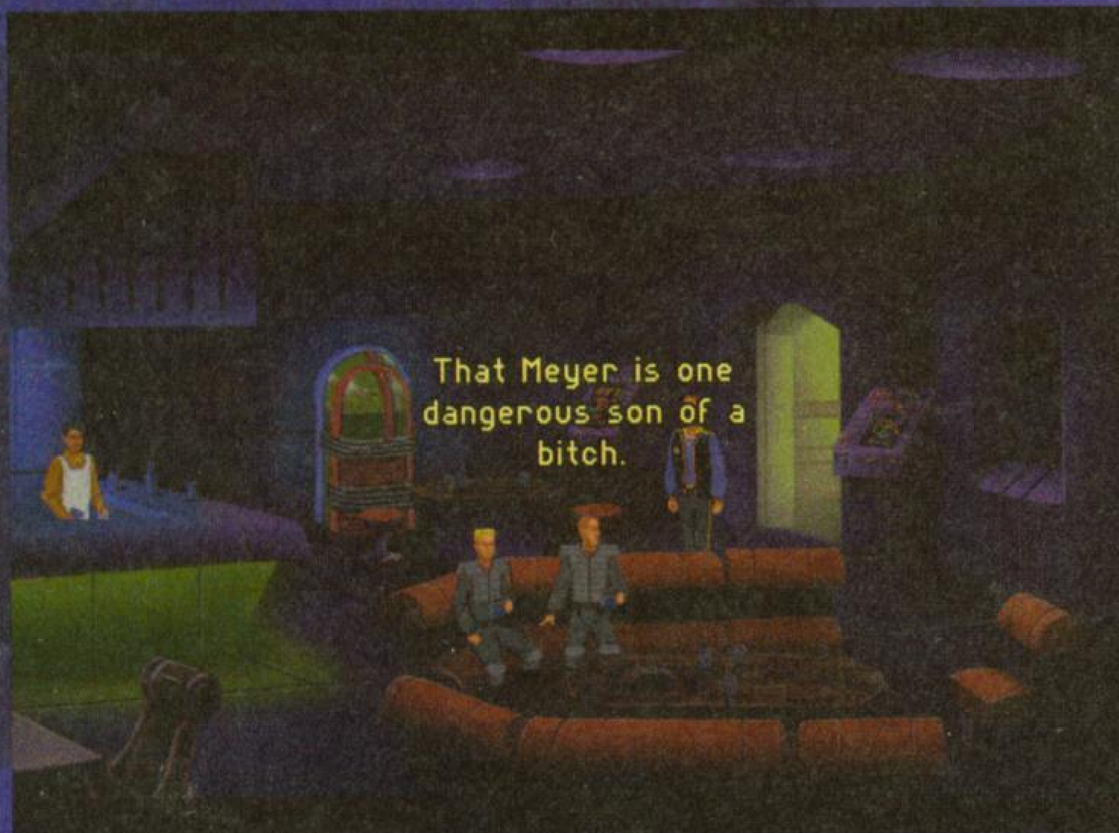
Na końcu okazuje się, że w ten galimatias wmieszani są mutanci, którzy (jakżeby inaczej) mają zamiar opanować bazę. Może właśnie nagromadzenie tak wielu różnych wątków spowodowało, że fabuła jest zagmatwana i trochę niespójna. Poza tym, żaden z pomysłów nie jest na tyle oryginalny, żeby zachęcić do grania.

Niekorzystny wpływ na grywalność ma również mały obszar, po którym można się poruszać. Baza podzielona jest na cztery poziomy. Każdy z nich – to długi korytarz, z którego mamy dostęp do poszczególnych pomieszczeń. Bardzo to schematyczne. Połowa gry schodzi na łażeniu przez mało ciekawe przejścia i jeżdżeniu windą. Nie mówiąc już o tym, że bardzo ciężko zapamiętać układ pomieszczeń, bo każdy poziom wygląda tak samo i w dodatku prawie wszystkie drzwi są identyczne.

Oprawa

zarówno graficzna, jak i muzyczna jest na dobrym poziomie, niestety mało efektowna. Wszystkie plansze oraz postacie narysowane są ręcznie i wyświetlane w wysokiej rozdzielczości. W czym leży problem? Ano, tła są za bardzo sterylne. Jak już mówiłem, połowę bazy stanowią korytarze. Wszystkie są narysowane tak samo, nic się nie zmienia – obojętne, gdzie się znajdujesz. Co z tego, że grafika jest dopieszczona, skoro nudzi się po dziesięciu minutach grania. Poza tym, na mój gust pomieszczenia są zbyt puste i uporządkowane – wszystko na swoim miejscu, równo ułożone. Czujesz się jak w muzeum. Nic nie wygląda na używane, w ogóle nie widać śladów ludzkiej obecności.

Jeżeli chodzi o postacie, to realizatorom nie zabrakło pomysłów. Wśród kilkunastu członków załogi, z którymi będziesz miał możliwość rozmawiać, znajdują się przeróżne dziwne osobistości: od pilotki erotomanki aż po mechanika pokładowego posługującego się takim językiem, że uszy więdną. Gracz ma spore możliwości konwersacji, przy czym rozmowy są naprawdę długie i zawierają sporo informacji. Na ich podstawie można jednak wysnuć błędne wnioski, a raczej – nie wyciągnąć prawidłowych. Nie domyśliłem się, że to kapitan Shannon jest odpowiedzialny za





śmierć Danny'ego, dopóki sam mi tego nie powiedział. Jak na zgraję mutantów, jakimi okazuje się większość załogi, postacie ukrywają swoje prawdziwe intencje całkiem sprytnie. Przy okazji chciałbym zwrócić Waszą uwagę na jedną z niewielu rzeczy naprawdę wyróżniających Orion Conspiracy spośród innych przygodówek, czyli na

język

To pierwsza gra, w której na masową skalę został wykorzystany język potoczny, a dokładniej mówiąc – wulgarny. Być może stanowi to jedyny prawdziwy powód, dla którego grę warto zobaczyć. Nie sądzę, by kogoś zaszokowały napisy, lecz bądź co bądź nieczęsto nam się zdarza czytać na ekranach wypowiedzi, w których co trzecie słowo to f**k. To zupełna nowość (niekoniecznie dobra) w przygodówkach. W każdym razie, dzięki takim a nie innym dialogom na pewno jest weselej. I niech nikt nie mówi, że gry komputerowe są pozbawione walorów edukacyjnych. Po ukończeniu Orion Conspiracy można puścić Angolowi taką wiąchę, że nie będzie wiedział, gdzie się schować.

Dialogi są miejscami naprawdę dowcipne, co trochę podnosi grywalność. Od czasu do czasu akcja przeplatana jest krótkimi wstawkami animowanymi, o średniej jakości. Animacje w każdym razie umilają zabawę. Pod koniec gry, gdy mutanci biegają po bazie, robi się dosyć krwawo. Szczerze mówiąc, nie spodziewałem się po tej grze takiej brutalności, więc byłem (mile?) zaskoczony widząc, jak jedna z załogantek rozrywa drugą na pół.

Trochę o oprawie dźwiękowej. Muzyki prawie nie ma, natomiast dialogi nagrane są całkiem nieźle. Można też włączyć podpisy, bardzo wyraźne i ładnie wykonane. Chciałbym za to przyznać duży plus producentom. Może sprawa nie jest zbyt ważna, ale już parę razy natknąłem się na napisy wykonane tak kiepsko, że były praktycznie nieczytelne. Chodzi mi przede wszystkim o zlewanie się z tłem, ale również o zbyt szybkie przewijanie oraz nieczytelną czcionkę. Z dużą przyjemnością czytałem precyzyjne i ładnie zrobione dialogi w Orion Conspiracy.

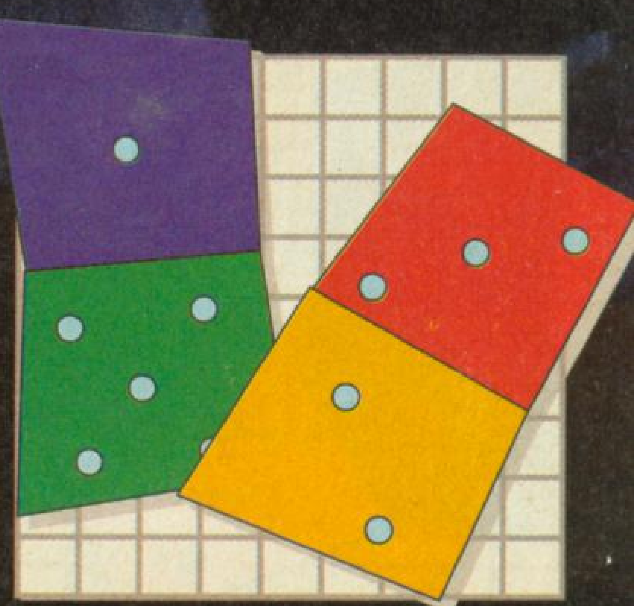


Sterowanie

poczynaniami Devlina rozwiązane jest klasycznie. Za pomocą kursora przemieszczasz jego postać po ekranie. Gdy najedziesz na dolny brzeg ekranu, pojawia się listwa z ikonami oraz wykaz niesionych przedmiotów. Ikon jest kilka – tak standardowych, że nie widzę większego sensu rozpisywać się na ich temat. Przedmiotów w grze nie ma wielu, jak na mój gust – w sam raz. Gra nie jest zbyt trudna, większość akcji opiera się na rozmawianiu z poszczególnymi osobami. Przy odrobinie samozaparcia można ją skończyć w dwa wieczory. Ogólnie rzecz biorąc, Orion Conspiracy to bardzo

przeciętna

przygodówka. Zarówno pod względem efektownego wykonania, jak i pomysłów użytych przy tworzeniu scenariusza. Zrobiona poprawnie i starannie, ale niestety bez polotu. Skończyły się już czasy, gdy wystarczyła dobra grafika i gra była opiewana przez wszystkich. Dla producentów nadeszły ciężkie chwile, bowiem gracze stają się coraz bardziej wymagający. Mój werdykt jest następujący: zobaczyć Orion Conspiracy można (wielbiciele gatunku nawet powinni – ze względu na słownictwo), kupować nie warto, chyba że w Megapaku (nr 4). Orion Conspiracy na pewno nie jest grą wybitną, ale nie jest też kompletnym niewypałem, jak chociażby SPUD. Może Divide by Zero wreszcie „się wyrobi" i wyprodukuje coś naprawdę godnego uwagi. Na razie jednak pozostaje podrzędną firmą, produkującą niewiele znaczące gry.



Frogger

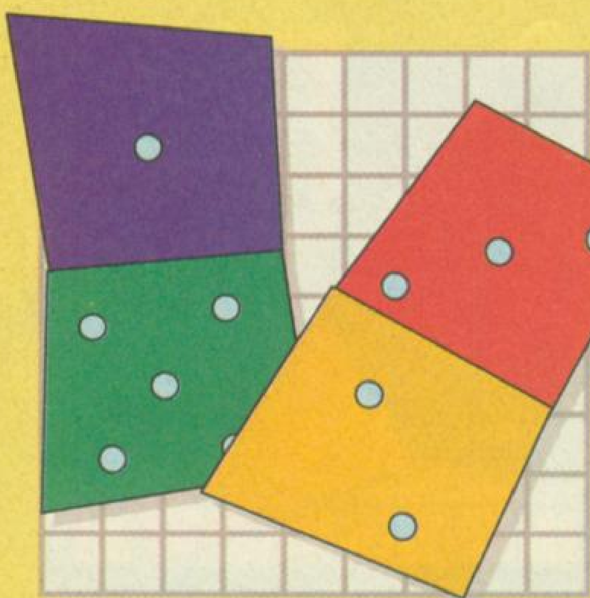


PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, na str. 46.

ORION CONSPIRACY
Divide by Zero 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	60%
Grywalność	65%
Pomysł	65%
Ogółem	65%





Ogólne zasady gry Flamingo Tours opisałem w recenzji (Gambler 1/96), więc w tym miejscu tylko w skrócie je przypomnę. Otóż dzięki szczęśliwemu zbiegowi okoliczności stałeś się właścicielem sporej liczby marek niemieckich oraz nabrałeś chęci na stworzenie biura podróży. Generalnym założeniem gry Flamingo Tours jest przeszkodzenie Ci w tym, czyli mówiąc poważnie, umożliwienie Ci wykazania się zdolnościami w zakresie marketingu i biznesu.

Ein, zwei, Polizei

Na początku ustalamy liczbę graczy, wpisujemy ich imiona i każdemu dobieramy oblicze spośród sześciu różnych, zeskanowanych – zgodnie z zasadą „do wyboru, do koloru", mamy pięciu białych i jednego „białego inaczej". Potem wybieramy poziom trudności (różna wartość początkowej gotówki). Musimy też ustalić, jak długo chcemy grać. Czas rozgrywki zależy od liczby otrzymanych przez nas pocztówek, nadesłanych przez zadowolonych klientów z miejsc, do których ich wysłaliśmy. Po określeniu tych parametrów przechodzimy do właściwej gry.

Drei, vier, Grenadier

Ekran główny przedstawia umieszczoną w centrum tabelkę, zawierającą takie dane, jak imię aktualnego gracza, data i liczba punktów. Wokół niej znajdują się pstrokate ikonki dostępnych opcji, które pozwolę sobie poniżej opisać, ku uciesze nie władającej językiem Goethego rzeszy (nie czwartej!) Czytelników:

Fahrzeughandel – handel środkami lokomocji. Tu możemy wyposażyć naszą firmę w owe środki, które dzielą się na trzy typy: autokary, samoloty i statki. Każdy model pojazdu określany jest przez kilka współczynników, z których najważniejszy to, oczywiście, cena. Z pozostałych liczy się głównie pojemność. Tu można też odsprzedać zużyte bądź niepotrzebne pojazdy.

Hotels – (a zgadnijcie?) wynajem miejsc w hotelach. Istnieją cztery typy miejscowości, do których możemy wysyłać spragnionych wrażeń turystów: bliskie (Nahziele), czyli niektóre rejony Niemiec, Alpy itd.; dalekie (Fernziele), takie jak Hawaje czy Fidżi; urlopowe (Urlaubsziele), np. Egipt i Majorka oraz miasta (Stadtziele), co chyba mówi samo za siebie. W każdym z tych miejsc mamy do wyboru kilka hoteli, różniących się klasą, a więc i ceną (i tak wszystko rozbija się o pieniądze!). Wykupienie łóżek jest jednoznaczne z koniecznością zorganizowania wycieczki w dane miejsce. Przy podpisywaniu umowy możemy ustalić cenę wycieczki (chodzi o to, aby przewyższała podane koszty), sprawdzić odległość oraz wymagany środek transportu.

Reiseburos – biura. Aby prowadzić działalność, trzeba wynająć lokal. Najpierw jednak ustalamy miasto, w którym chcemy zacząć. Im większe, tym droższe biuro, ale też więcej potencjalnych klientów... Do wyboru są trzy typy biura – skromne (massig), niezłe (gunstig) oraz ekskluzywne (excellent). Żeby nie było za dobrze, różnią się, i to dość znacznie, kosztami utrzymania (Fixkosten). Inne dostępne tu dane (oj, dana, dana) to: cena wynajmu (Mietpreise), liczba konkurencyjnych firm w danym mieście (Anzhal) czy liczba klientów, przypadających na biuro (Kunden).





Kreuzfahrten – rejsy turystyczne. Kiedy już się dorobimy, możemy zafundować sobie jakąś łajbę, a później wysłać turystów w jeden z rejonów: Morze Północne, Bałtyk (miasta typu Danzig – kto to widział?!) lub, dla burżujów, imperialistów i naszego Redaktora Naczelnego [a JA to co?! – Alx], rejsy po Morzu Karaibskim. Na każdym z tych mórz do wyboru są trzy trasy, różniące się długością i czasem rejsu.

Zielstats – statystyki. Tu możesz zobaczyć, jaki procent niemieckich globtrotylów odwiedza poszczególne miejsca. Niezbyt przydatne.

Postcards – pocztówki, choć po niemiecku pisze się to Postkarten. Pokazana jest tu liczba dotychczas otrzymanych przez nas pocztówek, a w prawym górnym rogu – liczba kartek, jakich brakuje do zakończenia gry.

Bank – „miliard w środę..." Możesz tu zaciągnąć pożyczkę, określić liczbę miesięcznych rat, sprawdzić dług i oczywiście spłacić go (nie ma głupich!).



FLAMINGO TOURS

CZY KIEDYKOLWIEK ZDARZYŁO SIĘ, DROGI CZYTELNIKU, ŻE WYBRAŁEŚ SIĘ NA WAKACJE DO PENSJONATU REKLAMOWANEGO JAKO „RAJ NA ZIEMI", A NA MIEJSCU ODKRYŁEŚ, ŻE MÓGŁBYŚ ZAŁOŻYĆ HODOWLĘ KARALUCHÓW? JEŚLI TAK, TO DZIĘKI OPISYWANEJ TU GRZE MASZ SZANSĘ ODEGRAĆ SIĘ I TO NA BOGU DUCHA WINNYCH NIEMCACH!



Werbung – reklama... dźwignią handlu, więc warto w nią inwestować. Można reklamować się w prasie (Anzeige), telewizji, radiu, wydawać katalogi oraz



wieszać wielkie plakaty. Ustalamy, na ile miesięcy chcemy wykupić reklamę (Auftrag), jaki ma być jej poziom artystyczno–przekonywawczy (Niveau) oraz zasięg. Nie muszę chyba mówić, że najskuteczniejsza jest reklama telewizyjna (no i, he, he, najdroższa).

Transport – jakby znajomy wyraz... Tu ustalamy, w jaki sposób dowieziemy klientów na miejsce, starając się jak najmniej eksploatować swe pojazdy. Ostatecznie można kazać turystom dojechać samodzielnie.

Funf, sechs, Alte Keks

A teraz, dla przykładu – jak zacząć, czyli „Mój pierwszy raz".

Po ustaleniu wszystkiego na początku (łącznie z poziomem trudności „Easy", ma się rozumieć) przechodzimy do gry. Tu pierwsze kroki kierujemy ku opcji Reisebüros, gdzie odnajdujemy jakieś przeciętne miasteczko, a następnie wynajmujemy skromne biuro. Następnie kupujemy autokar marki „Teamstar" – na inny na razie nas nie stać. Później, w menu Hotels, wykupujemy wczasy w jakiejś niezbyt odległej miejscowości, ustalając niewielkie przebicie w cenie. Teraz pozostaje ustawić transport.

Później wypada zainwestować w reklamę. Na początek warto sypnąć groszem, by klienci się do nas przekonali, potem trzeba zacząć oszczędzać. Ot, i cała filozofia. Teraz tylko naciskamy ikonę „N", znajdującą się koło imienia gracza, i czekamy na comiesięczne wyliczenia, ukazujące nasze niesamowite wyniki. Klikając na małej strzałce w rogu ekranu otrzymujemy dane dotyczące konkretnych wycieczek. Jeśli pierwszy miesiąc nie był dochodowy, nie przejmuj się! Szwabscy turyści potrzebują trochę czasu, by oswoić się z firmą Flamingo Tours...

Sieben, acht, Gute Nacht!

Czas na małe podsumowanko. Do największych zalet Flamingo Tours zaliczyłbym niebanalny pomysł (na PC takiej gry nie ma, a szkoda – Alx) i bardzo przemy-



ślane reakcje turystycznej tłuszczy. Natomiast do wad należy wysoki poziom trudności i niemieckojęzyczność programu... Ale jak mawiają, „Deutsche sprechen zawsze w dechen"!

Grafika i dźwięk są na przyzwoitym poziomie, spragnionych dalszych deliberacji na temat oprawy odsyłam do wspomnianej już recenzji.

Polecam Flamingo Tours wszystkim fanom handlówek. Będą nas miliony!

Jakub T. Janicki

PS Specjalne pozdrowienia dla Moniki, w przyszłości wybitnej germanistki. Ich liebe dich!

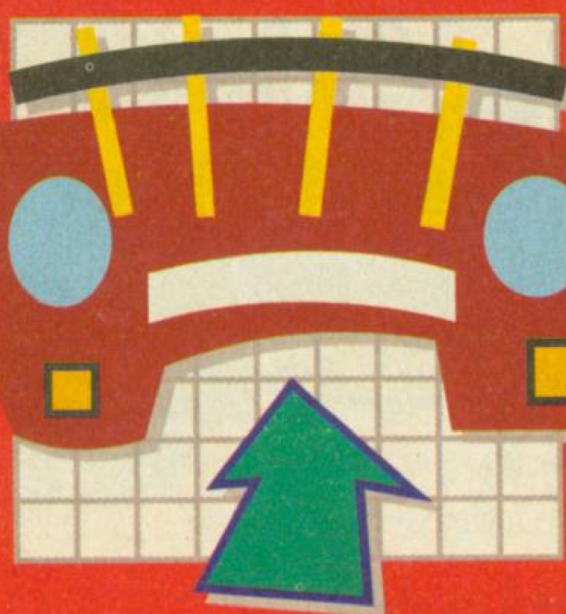
FLAMINGO TOURS
Jo Seitz 1995
Handlowa
Amiga

Grafika	85%
Dźwięk	40%
Grywalność	75%
Pomysł	100%
Ogółem	80%



SEGA SATURN: BRAKUJĄCY ELEMENT

Jeśli chodzi o programy innych producentów, to wszystkie firmy, które w ogóle wydają coś na konsole, tworzą swoje wersje gier i na PlayStation, i na Saturna. Dodatkowo Saturnowi może pomóc fakt, że ostatnio programistom udostępniono tzw. „Development kit 2", czyli nowy zestaw narzędzi umożliwiających tworzenie gier na tę konsolę, znacznie lepszy od jego nieudanego poprzednika.



Wśród konsol nowej generacji tak naprawdę na rynku liczą się dwie: Sony PlayStation i Sega Saturn. O tej pierwszej już pisaliśmy (Gambler 3/96) i jest ona obecna w Polsce od jakiegoś już czasu. Z tym większą radością witamy wejście w bojowe szranki Saturna. Jak wiadomo, w konkurencyjnej walce firm zwycięzcą jest zawsze klient, więc fakt, że Saturn będzie w naszym kraju rywalizował z PSX dobrze rokuje naszym Czytelnikom, zainteresowanym zakupem konsoli.

Wygląd

Konsola Saturn jest nieco większa od PSX. Na czarnej obudowie znajdziemy trzy klawisze (otwarcie klapy CD-ROM, włączenie zasilania i reset). Z przodu jest miejsce na podłączenie dwóch joypadów. Z tyłu umieszczono gniazdo wyjścia sygnału wideo oraz gniazdo kabla umożliwiającego spięcie ze sobą dwóch konsol. Także z tyłu Saturna znajduje się bateria litowa, podtrzymująca po wyłączeniu urządzenia zegar konsoli oraz pamięć pozwalającą na zachowywanie gier. Obecność tej pamięci daje Saturnowi przewagę nad PSX, gdzie aby zapisywać gry trzeba dokupić kartę pamięci za ok. 100 zł.

Najciekawszą rzecz znajdziemy na górze konsoli, za klapą czytnika. Jest to slot na kartridże lub, uczenie mówiąc, końcówka szyny danych. Co prawda, nie jest on przystosowany do obsługi kartridży z wcześniejszych modeli konsol Segi, ale ma za to wiele innych możliwości, np. da się przez niego podłączyć moduł MPG, pozwalający odtwarzać nagrane na płytach CD filmy w normalnej telewizyjnej jakości. Slot ten może być też wykorzystany w celu dołączania do konsoli akceleratorów graficznych wspomagających obliczenia – może tak właśnie będzie w przypadku Virtua Fighter 3. Także w tym miejscu można umieszczać dodatkowe karty pamięci.

Zawartość

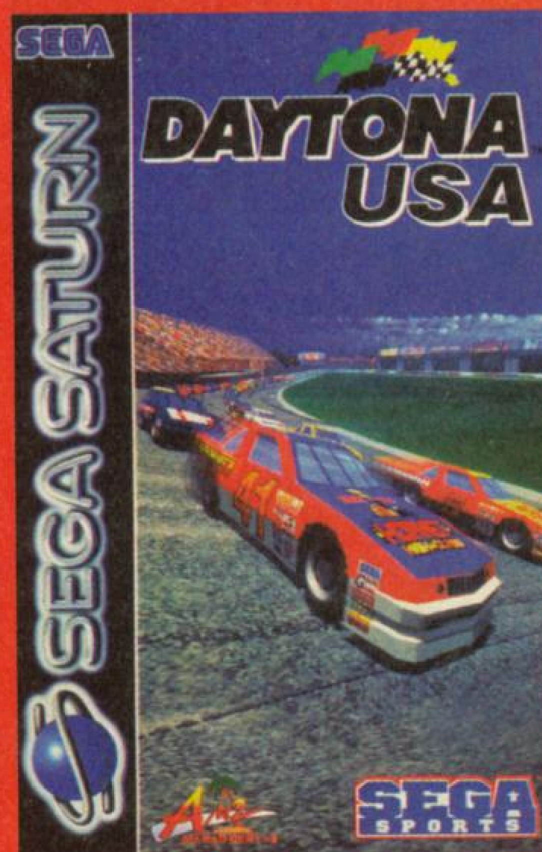
We wnętrzu Saturna gnieździ się osiem procesorów. Sercem konsoli są dwa RISC-owe procesory Hitachi SH2 (28 MHz, 25 MIPS) – w pojedynkę są one sporo słabsze od jednostki z PSX, ale wzajemna współpraca zwiększa ich możliwości ponad dwukrotnie. Wspomagają je dwa procesory graficzne, jeden muzyczny (16 bit, próbkowanie 44 kHz, 32 kanały, Dolby Surround), jeden do dekompresji danych z CD, jeden do obsługi urządzeń zewnętrznych, wreszcie ostatni – do synchronizacji współpracy wszystkich poprzednich scalaków.

Podobnie jak PSX, Saturn ma 16 megabitów (2 MB) pamięci podstawowej, 512 kB – muzycznej, 512 kB – systemowej oraz 512 kB – podręcznej CD-ROM. Natomiast pamięć graficzna dziecka Segi to 1,5 MB (w PlayStation 1 MB).

Peryferia

Standardowo w zestawie jest jeden joypad, drugi trzeba sobie dokupić. Niestety, niezbyt różni się on od sterowników stosowanych we wcześniejszych konsolach Segi. Dwa klawisze „Fire" u góry (nie najwygodniejsze), trzy główne po prawej i nieco powyżej nich trzy mniejsze, pomocnicze. Niestety, rozkład klawiszy nie jest optymalny i do pracy z joypadem trzeba się przyzwyczaić. Jest to słaby punkt Saturna, zwłaszcza w porównaniu z joypadami PSX czy atarowskiego Jaguara.

Wszyscy chętni mogą dokupić do konsoli joysticki, sporo wygodniejsze. W ramach bajerów można też dołączyć do Saturna kierownicę, znakomicie ułatwiającą grę w Sega Rally i Daytona USA oraz pistolet, bez którego ani rusz w Virtua Cop. Dostępna jest też specjalna przystawka, umożliwiająca podłączenie do jednej konsoli do 6 joypadów.



Oprogramowanie

Wiodące tytuły na konsolę Saturn to pozycje z gatunków podobnych jak na PSX. Mamy więc znakomite samochodówki Sega Rally i Daytona USA. Wśród mordobić wyróżnia się genialny Virtua Fighter 2. Obrazu sztandarowych tytułów dopełnia Virtua Cop (rodzaj pecetowego MadDoga) oraz świetny Panzer Dragon wraz ze swoją drugą częścią. Zresztą, jeśli widzieliście w salonach gier maszyny z napisem Sega, a na nich wspaniałe gry – możecie być pewni, że tytuły te albo już ukazały się na Saturna, albo pojawią się niedługo. Warto też dodać, że na Saturna ukazała się część gier znanych nam z PSX, m.in. tytuły takie jak Toshinden, Wipeout, Discworld czy Destruction Derby.

W kraju

Wyłącznym dystrybutorem produktów Segi na terenie Polski jest firma Bobmark International. Serwisem Saturna zajmie się firma Eltors, dysponująca siecią ponad 130 placówek. W ramach akcji

Myst



Sega Rally



Virtua Cop



Kierownica Arcade Racer





promocyjnej konsola (z polską instrukcją) będzie kosztować 999 zł (w siedzibie firmy oraz sieci sklepów Macro Cash & Carry). W innych placówkach Saturn wraz z dołączoną grą Daytona USA kosztować będzie 1198 zł. Ceny gier na konsolę mają wynosić od 129 do 229 zł, przy czym większość tytułów uplasuje się w rejonie 179 zł.

Jeśli chodzi o rzetelność i jakość obsługi klienta, to podobnie jak w przypadku PlayStation nie ma się czego obawiać. Dystrybutorzy obu konsol do swoich zadań podchodzą z profesjonalizmem i wykazują troskę o kienta – co jest zjawiskiem budującym.

Saturn vs. PlayStation: werdykt

Już od miesiąca we wzmożonej aktywności listownej i telefonicznej Czytelników widzę wyraźne żądanie: powiedzcie, co jest lepsze, Sautrn czy PSX. Ponieważ nie lubię kwękania, że to jest dobre, a tamto jeszcze lepsze, a w ogóle to nie można porównywać itd. więc od razu mówię: w moim SUBIEKTYWNYM (podkreślam to słowo, jakby ktoś nie wiedział co znaczy, niech sprawdzi w słowniku) odczuciu, lepszą konsolą jest Saturn. Virtua Fighter 2 jest najlepszym trójwymiarowym mordobiciem, jakie znam i nawet Tekken 2 nie wytrzymuje konkurencji. Sega Rally przewyższa Ridge Racera – co do tego nie ma wątpliwości. Nie bez znaczenia jest też fakt, że Ultimate Mortal Kombat 3 ukaże się wyłącznie w wersji na Saturna (no i segowskie coin–opy). Oczywiście, są jeszcze inne gry (i wiele takich na PSX, które przewyższają swoich saturnowych przeciwników), niemniej w kategorii najpopularniejszych tytułów produkt Segi wygrywa. Podkreślam: moim zdaniem. Natomiast różnice między obiema maszynami są w gruncie rzeczy nieznaczne, nie należy się też spodziewać spektakularnego bankructwa którejś z firm, zaprzestania produkcji modelu, upadku rynku itd.

Konsola obok peceta?

Powoli staje się to coraz bardziej realne, tym bardziej że cena tak Saturna, jak i PlayStation ostatecznie uplasuje się poniżej 1000 zł. Jest to kwota nieduża (choć przewyższająca ceny obu maszyn na Zachodzie) – pierwsze zwycięstwo klientów we wspomnianej na początku walce dwóch firm. Kiedy dystrybutorzy obu konsol przygotowywali się do wejścia na rynek, w pierwszych nieoficjalnych rozmowach mówiło się o kwotach o 50% wyższych... Zresztą zdaje się, że to nie koniec cenowego szaleństwa. Jak by nie było szansa, że i w polskich domach będą stały obok siebie PC i konsole, rośnie.

Czy może tą konsolą będzie Saturn? Myślę, że ma taką szansę. Oceniając tę konsolę trudno powiedzieć coś orginalnego. Jest to po prostu potężna maszyna o wielkich możliwościach, dobrze oprogramowana, z dużymi perspektywami tak na światowym, jak i na polskim rynku.

Alex

Dystrybucja: Bobmark International j.v.
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel. 38 05 02

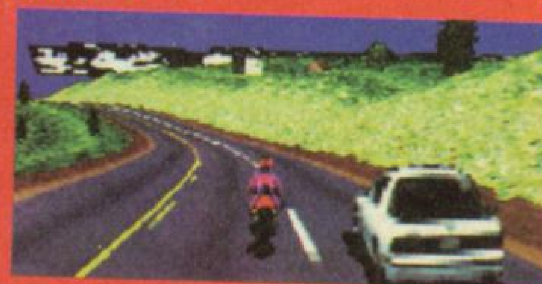
Przeciwpancerny stand do publicznych prezentacji Saturna



Alone in the Dark 3



Road Rash



Virtua Fighter 2



Ultimate Mortal Kombat 3



The Need for Speed



tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks

MAMY LIDERA

Konkurs SUPERTETE stał się zdecydowanie mniej interesujący niż rozgrywki I ligi piłki nożnej. Tam dwie drużyny walczyły prawie do końca (zanim Legia nie zhańbiła się klęską na własnym boisku), tu mamy lidera, który prowadzi o kilka długości przed innymi. Na dodatek wciąż nie chcecie pamiętać, iż przyjmujemy tipy tylko z gier, których przedtem w tete nie było (a przynajmniej taka jest zasada, bo oko ludzkie, czyli moje, czasem bywa omylne) i TYLKO NA DYSKIETKACH. „Cóż, róbta, co chceta" - jak powiedział J.O. wyskakując ze spadochronem z płonącego samolotu i zostawiając kumpli bez spadochronów.

Znakomita większość respondentów (ooops, nie obraziłem Was przypadkiem?) trafnie odgadła, iż nie istnieje gra Olin. Kilka osób przechytrzyło pisząc, że w nr. 5/96 fałszywki nie ma. Czyżbyście myśleli, Moi Drodzy, że czerwoni dopuściliby do powstania gry pod takim tytułem? Prędzej kilku programistów uległoby „nieszczęśliwym wypadkom". Jeden z naszych Drogich Czytelników pozwolił sobie przesłać 12 prawidłowych odpowiedzi. No cóż, szczęściu trzeba pomagać. „Ty mnie daj szansę, Ty kup los" - powiedział Pan Bóg do Żyda modlącego się o wygraną na loterii. W wyniku losowania, przeprowadzonego pod kontrolą Najwyższego Urzędu (don Pedro), nagrody ufundowane przez **IPS COMPUTER GROUP** (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66) otrzymają: **Przemysław Lewicki** z Kórnika, **Paweł Kopiński** z Wrocławia i **Łukasz Brzozowski** z Połańca.

Konkurs Gildii (5/96) tym razem sprawił Wam wiele kłopotów, bo i pytania nie były łatwe. Grę Lands of Lore ufundowaną przez **IPS COMPUTER GROUP** oraz książki Andrzeja Sapkowskiego z wydawnictwa SUPERNOWA wygrał **Sebastian Bujak** z Gorzowa Wielkopolskiego.

I na koniec pierwsza trójka SUPERTETE:

1. **Krzysztof Zawisło** (Gliwice) - 148 pkt.
2. **Grzegorz Morgiel** (Oleśnica) - 64,5 pkt.
3. **Tomasz Wagner** (Poniatowa) - 45 pkt.

A nagrodę w wysokości 100 nowych złotych za największą liczbę punktów zdobytych w tym numerze znowu otrzyma **Krzysztof Zawisło.**

don Pedro
(z Krainy Dwudysznych)

COMMAND & CONQUER - COVERT OPERATIONS (PC CD-ROM)

Misje GDI

1. Blackout

Na początku dysponujemy dwoma komandosami. Idąc jedyną dostępną drogą dochodzimy do bazy NOD, strzeżonej przez czołg ogniowy. Czołg można zniszczyć, rozsądnie ustawiając komandosów, ale istnieje prawdopodobieństwo, że z północy pojawi się samochód pancerny. Dlatego możemy wydać rozkaz przeprowadzenia nalotu i zniszczyć czołg. Po odkryciu bazy i sprzątnięciu czołgu trzeba bardzo uważać, kiedy usłyszymy komunikat o pojawieniu się następnej jednostki (szybkość gry warto ustawić na najmniejszą). Jednostką tą będzie samochód budujący construction yard i znajdziemy go na zachód od komandosów. Zbudować bazę musimy na południowym skraju, gdyż przejście między skałami strzeżone jest przez dwa obeliski światła i dwie wieżyczki. Aby nie dostać się w zasięg ostrzału możemy jeszcze tylko zbudować elektrownię i koszary. Teraz poświęćmy żołnierza albo dwóch, aby odkryć lokalizację obelisków i wieżyczek. Następnie czekamy na kolejną możliwość przeprowadzenia nalotu i likwidujemy najpierw jeden, a potem drugi obelisk światła. Do zniszczenia wieżyczek możemy wykorzystać komandosów (ale ich przejście w stronę bazy może sprowokować pojazdy NOD) lub kupić jednego zwykłego żołnierza i ze czterech bazookowców. Zwykłego żołnierza wysyłamy w stronę wieżyczki. Kiedy ta zaczyna do niego strzelać, atakujemy bazookami. Przy dobrze zorganizowanym ataku likwidujemy wieżyczki bez strat własnych. W tym momencie niedługo już nastąpi atak NOD. Jak najszybciej musimy zbudować elektrownię (zaawansowaną), wieżyczkę rakietową i rafinerię. Bazookowców inteligentnie rozstawić, aby nie zostali rozjechani przez atakujące czołgi. Teraz prawdopodobnie musimy przetrwać kilka ataków. W momencie zbudowania dwóch następnych wieżyczek rakietowych jesteśmy już całkowicie bezpieczni. Należy tylko uważać, aby cały czas mieć wystarczający poziom energii (w innym wypadku wieże rakietowe przestają działać). Pola tiberium są na wschodzie i na zachodzie. Na początku radzę zająć się tymi zachodnimi. Dalszy ciąg misji jest już dość prosty i do pokonania NOD wystarczyło mi kilka Mamutów i kilka wyrzutni rakietowych. Jak zwykle użyłem również transportera z inżynierami, aby przejąć budynki w bazie wroga.

2. Hell's Fury

Dość łatwy początek i trudniejsza końcówka. Wchodzimy na teren bazy, prowadząc oddziały piechoty. Po małej potyczce (wieżyczki, piechota) zdobywamy bazę. W momencie zniszczenia Hand of NOD pojawiają się dwa czołgi, samochód pancerny i samochód-baza. Trzeba jeszcze zlikwidować dwie wieżyczki na wschodzie, aby uzyskać dostęp do pola tiberium. Teraz jak najszybciej inżynierowie powinni przejąć potrzebne budowle, zbudować rafinerię i ustawić wieże rakietowe przy wejściu do bazy. Wejście to jest „wąskim gardłem" i z jego utrzymaniem spokojnie powinny sobie poradzić dwie wieże, zwłaszcza że wróg atakować będzie głównie piechotą i motocyklami rakietowymi. Teraz możemy już rozpocząć przygotowywanie ofensywy. Niestety, aby pokonać siły NOD trzeba dysponować dość sporą armią. Kiedy tiberium na wschodzie będzie na wyczerpaniu, należy wysłać harvestery w kotlinkę pośrodku mapy. Wejście do kotlinki obstawiamy szeregiem Mamutów (za ich plecami działa rakietowe). NOD będzie tam wysyłał ogromną liczbę oddziałów, ale w momencie kiedy jego ofensywa się załamie, uderzamy na bazę (wcześniej likwidując jeden z trzech obelisków za pomocą ion cannon). Musimy przede wszystkim zlikwidować ustawione w trójkąt obeliski. Potem, w trakcie bitewnego zamieszania, wprowadzamy jak zwykle APC wyładowany inżynierami i spokojnie przejmujemy bazę. Pewną niedogodnością (łagodnie mówiąc) jest atak atomowy. Jednak w momencie, kiedy następuje, powinniśmy mieć już siły wystarczające do przeprowadzenia inwazji. Następnie zajmujemy drugą bazę NOD (na północnym wschodzie, nie strzeżona przez wojsko), a potem znajdujemy przejście do trzeciej, gdzie podstawowym zadaniem jest zburzenie Świątyni.

3. Infiltrated!

Znowu okropny początek. Baza GDI jest atakowana przez przeważające siły NOD, jego inżynierowie przejmują również nasze budynki. Należy zwrócić uwagę na dwie rzeczy: NOD będzie się starał zbudować Hand of NOD w północno-wschodniej części bazy oraz wieżyczkę tuż koło rafinerii. Aby powstrzymać go wystarczy ustawić żołnierzy w tych miejscach, gdzie stara się budować (nie zrobi tego w innym miejscu). Jednocześnie NOD przeprowadza ataki za pomocą swoich wyrzutni rakietowych i ogniowych czołgów. Strategia zwycięstwa jest dość trudna. Przede wszystkim niech inżynierowie przejmą budowle NOD (w momencie przejęcia rafinerii powróci nasz harvester) i zbudują wieże rakietowe. Niestety, aby „wyrobić" się z gotówką musimy sprzedać, co się tylko da (fabrykę, communication center). Warto, oprócz głównego wjazdu do bazy, chronić też część północno-wschodnią, gdyż NOD wysyła tam wyrzutnie (po to, by zlikwidować naszego żołnierza czy budowlę i natychmiast postawić Hand of NOD). Jeżeli poradzimy sobie z nawałą początkowych ataków i rozsądnie ustawimy wieże rakietowe, to jesteśmy już bezpieczni. Pola tiberium są dość obfite, więc nie ma kłopotów z gotówką. Poza tym NOD wysyła na pola tylko jeden harvester. Do rozbicia bazy wroga wystarczył mi kontyngent złożony z dziesięciu pojazdów (Mamuty i rakietnice) oraz jak zwykle transporter z inżynierami przejmującymi budowle NOD.

4. Elemental Imperative

Aż dziwne, że w tym trudnym zestawie znalazła się tak łatwa i mało interesująca misja. Na początku dysponujemy oddziałem złożonym z paru grenadierów, rakietnicy, trzech czołgów, samochodu pancernego i komandosa. Po pierwsze, musimy uwolnić żonę pewnego gościa uwięzioną w wiosce na północy (za murem z worów piasku). Potem władować ją do helikoptera, który się pojawi, a helikopter sam poleci do mężusia. Następnie mąż pobiegnie za linie NOD i na mapie pokaże się miejsce, do którego mamy dojść (szare kostki). NOD ma dość sporo wojsk (każdego rodzaju). Taktyka jest tu banalna: ustawiamy mur trzech czołgów, za nim rakietnicę, a komandos biegnie penetrować teren. Jak widzimy piechotę to likwidujemy ją, jak widzimy czołg - „drażnimy go" i podprowadzamy pod nasze czołgi. W ostatniej bitwie (o most) rzucamy do boju wszystkich oprócz komandosa. Kiedy NOD zabawia się niszczeniem naszej małej armii, komandos wbiega i „łapie" szary klocek. Moim zdaniem teraz powinna się zacząć właściwa misja (np. pojawia się autobaza i musimy zniszczyć bazę NOD). Ale niestety, to już koniec. Scenariusz na kilkanaście minut.

5. Ground Zero

Naszym zadaniem jest uratowanie naukowców, których konferencja ma zostać „zniszczona" przez bombę atomową NOD. Misja trudna z uwagi na to, iż (przynajmniej na początku) ważną rolę odgrywa czas. Musimy po prostu bardzo się spieszyć. Najpierw idziemy na dół, zabijamy napotkanych wrogów. Pojawi się komunikat o przybyciu posiłków, wracamy wtedy do miejsca wyjścia, likwidujemy przeciwników i czekamy na następne posiłki. Pojawi się flame tank, z którym nie należy walczyć z dwóch powodów: po pierwsze - flame tank świetnie radzi sobie z piechotą, po drugie - może nam zabraknąć czasu. Flame tank musimy po prostu oszukać i uciec mu. W lewym górnym rogu znajduje się wioska. Rozwalamy ogrodzenie, zabieramy naukowców i idziemy w dół. Pojawią się następne flame tanki, ale powinny zająć się niszczeniem wioski, a nie atakowaniem naszej grupy. Teraz czeka nas przebycie labiryntu. Nie jest to takie łatwe, ponieważ labiryntu strzegą siły NOD. Stosujemy więc starą metodę: wysyłamy żołnierza na „podpuchę", po czym ściągamy oddziały wroga pod lufy własnych karabinów. Musimy dotrzeć (wystarczy, jak ocaleje jeden naukowiec) w lewy dolny róg mapy. Kiedy pojawia się helikopter, ładujemy jajogłowych na pokład i wygraliśmy.

6. Twist of Fate

Bardzo trudny scenariusz. Na początku dysponujemy tylko pseudobazą (dwa lotniska, mury, zwykłe wieżyczki) i wojskiem rozsianym wzdłuż całej drogi. W zasadzie nie ma szansy na uratowanie jakiegokolwiek pojazdu z szosy. W pewnym momencie jednak na północy pojawi się autobaza. I ją musimy (!) szczęśliwie przeprowadzić, najlepiej w miejsce oznaczone świecą dymną. Teraz zaczyna się właściwa gra. Trzeba jak najszybciej zbudować mur odgradzający NOD od trzech pól tiberium (jednego na wschodzie, dwóch na północnym zachodzie) i jednocześnie blokujący mu dostęp do naszej bazy. Musimy jednak uważać przy wznoszeniu budynków, bo NOD będzie podprowadzał działa rakietowe, a te mają niesamowity zasięg. Co pewien czas będzie również przeprowadzany atak bombowy, należy się też spodziewać uderzenia atomowego. Kiedy zgromadzimy już pokaźną armię, trzeba spenetrować teren i następnie murem odgrodzić główną bazę NOD (południowy zachód) od reszty świata. Teraz spokojnie zdobywamy małą bazę na północy (obok ogromne pola tiberium) i większą w środkowej części mapy. Możemy spokojnie zdobyć dużo gotówki i przygotować się do ostatecznego ataku. Jest trudny z paru względów: NOD ma kilka przemyślnie rozstawionych obelisków światła, które w wypadku zniszczenia odbudowuje, ukryty za innymi budynkami, construction yard oraz sporo pojazdów wewnątrz bazy. Powinniśmy wjechać dużym oddziałem Mamutów (wcześniej

likwidując obelisk za pomocą działa jonowego). Inżynierowie zajmą jeden z budynków i zaczynamy w bazie NOD ustawiać swoje wieże rakietowe. Potem systematycznie posuwamy się do przodu. Skończenie tej misji kosztowało mnie najwięcej czasu i wysiłku.

7. Blindsided

Ta misja to po prostu zgroza. Na początku mamy tylko jednego komandosa, który musi zdobyć bazę na zachodzie (strzeżona przez żołnierzy i wieżyczkę). Następnie, po zlikwidowaniu wroga, ląduje tam helikopter z pięcioma inżynierami. Powinni opanować budynki (ja jednego zostawiłem na później), a następnie trzeba sprzedać wszystko prócz jednej elektrowni i Hand of NOD. Za uzyskane pieniądze kupujemy bazookowców. Po sprzedaniu budowli dojdzie nam też trochę zwykłych żołnierzy. Taką grupą atakujemy bazę na zachodzie, której strzegą trzy wieżyczki (jedna nieco dalej i nie przeszkadza) oraz obelisk światła i garść piechoty. Trzeba przypuścić zmasowany atak i ewentualnie wykorzystać komandosa do wysadzenia którejś budowli. Rafinerię powinien opanować inżynier w momencie, kiedy wyładowuje się tam harvester. Potem część budynków zdobywamy, a część niszczymy. Kiedy uporamy się z tym zadaniem, pojawi się helikopter gotowy przewieźć wojska za rzekę. Przewozimy komandosa, inżyniera (lub dwóch) i bazookowców. Za rzeką opanowujemy Hands of NOD i ewentualnie centrum komunikacyjne, rozwalamy wrogie czołgi (najlepiej pomagając sobie wieżyczką) i szybko (!) budujemy mur, który zagrodzi drogę do bazy. Następnie niszczymy trzy wrogie wieżyczki, budujemy (na samym południu) air strip, a w nim niewidzialny czołg. Wyjeżdżamy niewidzialnym czołgiem i odgradzamy się murem tak, aby do bazy nie było dostępu ani z zachodu, ani ze wschodu (to bardzo ważne, przewaga NOD jest tak przygniatająca, iż walk nie można wygrać). Za pomocą niewidzialnego czołgu odkrywamy spokojnie mapę, po czym budujemy długaśny mur, aż do wrogiej bazy na północo-wschodzie tak, by odciąć wrogie harvestery od ogromnego pola tiberium. Potem tuż koło pola (ale najdalej, jak się da, na południe) budujemy rafinerię i rozpoczynamy wydobycie. Kiedy atakuje samolot trzeba zbudować sim site (jeśli go zniszczymy nie pojawia się nowy). Mając to bardzo bogate złoże tiberium spokojnie się zbroimy i szykujemy do ostatecznego ataku. Dla ułatwienia sobie zadania można potem odciąć murami mosty na rzece dzielącej wschód i zachód. Zachodniej bazy strzegą trzy obeliski światła. W tej misji możemy używać tylko wojsk NOD (ale bez rakietnic i obelisków).

płk. Jack Peccara

PS Specjalne podziękowania dla JdA za rozwiązanie piątej misji.

Misje NOD

1. Bad Neighborhood

Wioska tubylców jest u dołu mapy, po prawej stronie. Baza GDI w prawym górnym rogu. Pola tiberium leżą na lewo od bazy, na prawo i na górze. Radzę je eksploatować w tej kolejności. Bazę stawiamy, opierając obronę na wieżyczkach. Nawet jeśli nie zaczepisz nikogo, GDI i tak zaatakuje (gdy pierwsze pole tiberium będzie niemal zupełnie wyczerpane). Główny ciężar ataku spadnie na prawy górny róg bazy. Bazę GDI atakuj od góry (obchodząc ją). Znajdziesz tam niespodziankę z kasą. Uwaga! GDI ma kilkanaście helikopterów Orka. Jako priorytetowy cel ataku polecam Helipady.

2. Deceit

Idź w lewo w górę. Uwaga! Za drzewami mogą być ukryci żołnierze wroga. Niech inżynier zajmie helikopter, a komandosi zabiorą niespodziankę. Idź w lewo, aż odkryjesz swoją bazę. Wróć do helikoptera i przeleć do bazy. Wyremontuj budynki. Zapakuj do helikoptera komandosa i leć po niespodziankę z kasą (po prawej u dołu; strażników przegnaj helikopterem Chinook). Dobrze ukryj helikopter w bazie. Zbuduj rafinerię, Hands of NOD i wieżyczkę, z której skasuj, wspomagając się Chinookiem, wieżyczki GDI (tylko z góry, tych u dołu nie ruszaj). Jeszcze w trakcie ich „demontażu" wyślij harvester. Przygotuj się na ciężki atak pancerny: dwa Mamuty, kilka Abramsów. Bez co najmniej 4 wieżyczek możesz mieć kłopoty. Komandos niech broni bazy przed piechotą. W dalszej części tej misji warto obronę bazy podeprzeć Obeliskiem. Warto też zdesantować z helikoptera inżynierów, zająć i sprzedać comunication centers w pobliżu Twojej bazy. Uwaga! Komputer wysadza z helikoptera desanty inżynierów w Twojej bazie, na cyplu u dołu. Najprościej jest po prostu postawić tam mur.

Baza GDI znajduje się w prawym górnym rogu. Jej obrona składa się z kilku linii wzajemnie osłaniających się wieżyczek i jest bardzo trudna do przełamania atakiem frontalnym. Zacznij od zrzucenia bomby na construction yard. Później na oczyszczonym w ten sposób terenie wysadź z helikoptera desant: komandos, dwaj inżynierowie, dwie bazooki. Bazooki skupią na sobie ciężar ataku, komandos wysadzi adv. comm. center, inżynier zajmie weapon factory i (jeśli dasz radę) rafinerię. Sprzedaj obie. Dalej jest łatwo.

3. Evinction Notice

Jedź w górę. Napotkanego Mamuta załatw możliwie bez strat własnych. Skasuj wszystkie budynki (pamiętaj o zebraniu dwóch niespodzianek z kasą). Pola tiberium znajdują się: blisko po lewej, po lewej w górę, daleko po lewej oraz na górze. Eksploruj je w tej kolejności. Szybko przygotuj się do obrony przed falowymi atakami trójek: 2 Abramsy + 1 Launcher. Na początek wystarczą 4 wieżyczki. W tej misji GDI atakuje często, groźnie i wycieńczająco. Ponieważ cały teren jest poryty wąwozami, aż prosi się o zastosowanie wspomnianej w opisie techniki ciągnięcia murów przez całe pole gry (choć uważam, że to „niesportowe"). Baza GDI znajduje się w lewej górnej części ekranu. Do adv. comm. center można podjechać od dołu (blisko lewej krawędzi mapy), poza zasięgiem wieżyczek. Proponuję posłać tam 4 działa w osłonie dwóch Bradleyów. Komputer nie odbudowuje zniszczonej budowli.

4. The Tiberium Strain

Misja „zręcznościowa". Idź najpierw w prawo - dół, a potem w górę do bazy. Abramsy niszcz, atakując jednocześnie kilkoma flame tankami. Pamiętaj, aby nie mieszać w grupie uderzeniowej flame tanków i zbyt dużej liczby chem warriors, bo się wzajemnie pozabijają. Kasując kolejne obiekty w bazie GDI uważaj, aby nie wejść w pole rażenia wieżyczek (lewa strona). Gdy już oczyścisz teren, musisz jeszcze skasować wszystkich cywilów, paru piechociarzy i jednego Abramsa w lewej części mapy.

5. Cloak & Dagger

Ta misja wymaga wykonywania wszystkich czynności dokładnie według podanej kolejności. Zlokalizuj bazę GDI (lewy górny róg). Objedź ją dookoła w pobliżu muru (bez obaw, nie będą strzelać) i wjedź tam od góry. Skasuj ogrodzenie dookoła MCV (bez obaw, nie zauważą). Przejedź MCV o jedną jednostkę terenu w górę. Rozwiń go. Zbuduj elektrownię i postaw ją u dołu construction yard, po prawej. Sprzedaj elektrownię. Zbuduj rękę NOD i postaw ją na miejscu elektrowni. Zbuduj inżyniera i wieżyczkę. Niech inżynier zajmie elektrownię. Przy jej prawym górnym rogu postaw (już gotową) wieżyczkę (natychmiast zacznij budować drugą), której każ ostrzeliwać advanced guardtower. Gdy elektrownia będzie już bliska skasowania, sprzedaj ją. Postaw drugą wieżyczkę nad pierwszą. Gdy skasujesz wieżę rakietową, zacznij z górnej wieżyczki ostrzeliwać wieżyczki karabinowe. Po ich zniszczeniu niech inżynierowie zajmą dwie elektrownie na górze (nie sprzedawaj) i jedną na dole po prawej (sprzedaj). Zajmij construction yard i fabrykę broni (obie budowle sprzedaj). Zbuduj rafinerię (nigdzie nie posyłaj harvestera) i communication center. Sprzedaj ten budynek. Postaw dwa worki z piaskiem, w dół na prawo od Ręki NOD. Na prawo-dół od worków postaw obelisk. W ten sposób będziesz miał w zasięgu 2 wieże rakietowe i 4 wieżyczki karabinowe. Kasację zacznij jednak od adv. comm. center. Uwaga! Po tym ataku „obudzą się" dwa Mamuty stojące przy wejściu do bazy! Pamiętaj, aby w obronie wspomagać się piechotą, która wyszła ze sprzedanych budowli. Później skasuj wieżyczki. Jest już łatwo. Komputer desantuje inżynierów w transporterze (wyjeżdża z samej góry). Inżynierowie biegną też z południa. Najlepiej poradzić sobie z nimi, rozstawiając jednostki piechoty.

6. Hostile Takeover

Idź w lewo. Po osłoną czołgu ogniowego skasuj bazookami Abramsa. Idź w lewo-góra. Znajdź bazę. Sprzedaj comm. center. Zbuduj inżyniera. Sprzedaj Hand of NOD. Idź w lewo. Rozwal przynajmniej jedną wieżyczkę i ogrodzenie. Inżynier niech zajmie helikopter. Zapakuj do niego piechotę. Leć do bazy (na górze). Wyremontuj bazę. Odleć helikopterem jak najdalej od niej - wszyscy go atakują. Baza GDI jest po prawej stronie. Zaatakuj ją od góry.

7. Under Siege: C&C

Sprzedaj wszystkie SAM sites, silosy, Świątynię NOD i reperowalnię. Kup rafinerię. Przy wyjściu na północ postaw obelisk. Przerzuć tam broń pancerną. Zlikwiduj siły wroga (metoda: podjechać, atakować, uciekać i wprowadzić pod ogień). W wypadku ataku dużych sił piechoty wprowadź do boju czołg ogniowy (ha, ha, ha!). Na zewnątrz bazy wyślij tylko harvester (tiberium: prawo-góra) - ruchy Twoich wojsk mogą sprawić, że raz jeden w całej grze zobaczysz zmasowany atak ze wszystkich stron. Z pozostałych dwóch stron ogrodź bazę workami z piasku, w które powtykaj wieżyczki (ze 4), zaś za workami ustaw piechotę i wszystko inne. Prędzej czy później GDI zaatakuje i srodze się zdziwi. Po wyczerpa-

niu się tiberium drugie pole znajdziesz w prawym dolnym rogu. Warto rozwalić tam wszystkie chaty - znajdziesz niespodziankę z kasą. Baza GDI jest w lewym górnym rogu i łatwo ją zniszczyć.

8. NOD Death Squad

Kolejna misja „zręcznościowa". Znajdź bazę GDI (góra). Adv. comm. center jest w jej prawym górnym rogu. Obejdź bazę od prawej przy murze (uwaga! przy bramie wyskoczy komandos GDI, którego musi zneutralizować Twój komandos). Zajdź maksymalnie od prawej. Rozbij mur tak, aby otworzyć przejście bezpośrednio w rejon worków z piaskiem, przy których stoi Mamut. W pobliże adv. comm. center poślij dwa stealth tanki. Resztą sił (z wyjątkiem komandosa), zacznij atakować obiekty w pobliżu. Gdy Mamut skieruje się na Ciebie, każ komandosowi podbiec do adv. comm. center i wysadzić, a stealth tankom zaatakować wieżyczkę w jego pobliżu, by ściągnąć jej ogień. Jest duża szansa, że cała Twoja ekipa na kilka sekund ściągnie na siebie ogień obrony i komandos zdoła dobiec i wysadzić cel w powietrze.

Namiestnik Kane'a na Europę Środkowo-Wschodnią
Alex the Ironfist



ORION CONSPIRACY (PC CD-ROM)

Grę zaczynasz w swoim pokoju, zaraz po otrzymaniu anonimowej notatki dotyczącej śmierci Danny'ego. Wyjdź na korytarz i idź w lewo. Pojedź windą na poziom drugi, przejdź się korytarzem. Jeżeli spotkasz Brooks, porozmawiaj z nią i umów się na mecz koszykówki. Na tym samym poziomie znajdziesz również salę, w której urzęduje kapitan Shannon. Pogadaj z nim i idź dalej w prawo. Następne drzwi za centrum dowodzenia to gabinet lekarza pokładowego. Od niego nie dowiesz się niczego ważnego, ale wypytaj go na wszelki wypadek. Za kolejnymi drzwiami mieści się laboratorium. Porozmawiaj ze wszystkimi znajdującymi się tam ludźmi. Szczególną uwagę zwróć na słowa pani Bernard. Dowiesz się o istnieniu czarnej dziury, efekcie Oriona i okolicznościach, towarzyszących śmierci syna. Wyjdź z laboratorium i idź w lewo. Na następnej planszy otwórz drzwi umieszczone za windą. Znajdziesz się w szklarni. Po prawej stronie stoi mała szafka. Weź z niej nożyce do cięcia drutu. Idź dalej na lewo, aż dojdziesz do elektrowni. Weź z podłogi gaśnicę i klucz francuski. Porozmawiaj z mechanikiem. Teraz z powrotem do windy. Pojedź na pierwszy poziom. Wejdź do siłowni. Zdejmij wiszące na ścianie, obok roweru, sprężyny. Otwórz szafkę, wyjmij kurtkę Brooks i przeszukaj ją. Następnie weź z szafki czerwoną kartę magnetyczną uruchamiającą windę D i odwieś kurtkę na miejsce. Idź do baru i pogadaj ze znajdującymi się tam osobami. Windą D pojedź na czwarty poziom. Rozejrzyj się, odszukaj magazyn. Zabierz spawarkę i listę. Tę ostatnią przeczytaj. W pobliskim pomieszczeniu znajdziesz lampę i młotek. Postaw lampę przy dziurze w ziemi. Polej szczura pianą z gaśnicy i zabierz go. Jedź na poziom trzeci.

Idź w lewo i podejdź do konsoli sterującej. Uruchom ją, używając karty identyfikacyjnej. Porozmawiaj z Brooks, kiedy się pojawi. Spróbuj podpytać Meyera o możliwe przyczyny awarii, a następnie skocz do Rowlanda i spróbuj dowiedzieć się czegoś o pociskach. Idź do baru. Chandry nie zastaniesz, więc będziesz mógł rozejrzeć się swobodnie. Weź łom i wejdź do sali gimnastycznej. Odetnij nożycami siatkę i zabierz ją. Idź teraz do kuchni (poziom czwarty). Porozmawiaj z Chandrą. Wyjdź z pomieszczenia, pokręć się trochę i wróć. Zanurz szczura w cieczy z miski stojącej na stole i zagadnij Chandrę jeszcze raz. Skorzystaj z chwilowego zamieszania i z lodówki wyjmij ciastko. Zanieś je Rowlandowi (poziom trzeci), a dostaniesz namiary na Raman. Idź do laboratorium i porozmawiaj z nią. Znajdź Susan (poziom drugi). Dostaniesz raport, który powinieneś przeczytać. Skocz do Rowlanda. Niestety, nie będzie w najlepszym stanie (ciastko mu zaszkodziło). Na poziomie drugim znajdziesz klinikę. Poczekaj, aż doktorek wyjdzie i rzuć okiem na komputer. Przeczytaj wszystkie dostępne dane i odszukaj Susan. Podczas rozmowy porusz temat jej ciąży, a następnie zażądaj klucza do prywatnej szafki Danny'ego. Idź do pokoju syna i otwórz szafkę pod łóżkiem. Wyjmij listy i użyj młotka na spince. Przejrzyj listy. W chwilę później do pokoju wejdzie Susan i Kaufmann. Porozmawiaj z nimi.

Zostaniesz brutalnie wyrwany z drzemki i wtrącony do więzienia, jako podejrzany o zamordowanie Kaufmanna. Podnieś lunetę i rozkręć ją (musisz to zrobić dwa razy). Przejrzyj znalezioną żywność. Odkręć kratę za pomocą soczewki, zdejmij ją, na jej miejscu umocuj tubę i zatkaj ją jedzeniem. Drzwi się otworzą, będziesz mógł wyjść. Gdy spotkasz Gates, porozmawiaj z nią i umów się na spotkanie. Idź do ładowni (poziom 2) i przyjrzyj się kokonom leżącym na ziemi. Po chwili dołączą do Ciebie Gates i Chu. Chu po dłuższej przemowie zmieni się w potwora, zabije Gates i zaatakuje Cię. Szybko ewakuuj się z ładowni i biegnij do elektrowni. Rzuć okiem na panel kontrolny, wyłącz napięcie, przetnij kable i ponownie włącz fazę. Skieruj się do sali obok i zawołaj potwora. Gdy za Tobą pobiegnie, przejdź nad kablem. Odkręć zawory w zbiornikach z benzyną i uciekaj. W windzie C rozbij panel łomem, potem napraw go za pomocą spinacza i jedź na górę. Gdy będziesz się przyglądał urządzeniu na ścianie, podejdzie do Ciebie Shannon. Będzie chciał Cię zabić, lecz Meyer zdoła go obezwładnić (na wieki wieków, strzałem w łeb). Przeszukaj szafkę, powinieneś znaleźć ładunki wybuchowe. Jedź do sektora D3 i wyjmij z szafki klucz do sondy. Porozmawiaj z Susan. Okaże się, że przez ostatnich kilkanaście minut polało się sporo krwi. Razem z Susan wycofaj się do wnętrza bazy, po drodze spawając za sobą drzwi. Udaj się na drugi poziom, a potem na trzeci windą D. Wejdź do sondy, uruchom ją i przeleć się wokół bazy. Znajdziesz się w pomieszczeniu razem z trzema innymi członkami załogi. Wyjdź z laboratorium i udaj się do części bazy, do której do tej pory nie miałeś dostępu. Strażnik jest martwy, więc nie będzie Ci więcej sprawiał kłopotów. Udaj się do sektora E (przechodząc przez B3 i badając go). Gdy natkniesz się na zwłoki Brooks, przeszukaj je. Znajdziesz elektroniczny chip, który przyda Ci się do uruchomienia NavComu. Znalezione urządzenie daj Meyerowi (D3) i idź do punktu dowodzenia. Porozmawiaj ze znajdującymi się tam ludźmi, a następnie zabierz Susan do szklarni. Znajdziesz Watermana, już zmienionego w mutanta. Zagadnij go, zrób unik i rzuć siatką. Poproś Susan o pomoc, a gdy Waterman znajdzie się na ziemi, polej go znalezionym wcześniej fluidem. Idź do sterowni i włącz system autodestrukcji bazy. Wróć do Susan i Meyera. Okaże się, że coś nie zadziałało, więc wróć ponownie do sterowni. Po wciśnięciu przycisku połóż na nim ładunek wybuchowy. Wróć do przyjaciół i ewakuuj się, zanim baza Cerberus przejdzie do historii.

Frogger



RIDDLE OF MASTER LU (PC CD-ROM)

1. Nowy Jork

Podnieś z ziemi przyrząd do łapania węży i pozbądź się kobry. Po dłuższej rozmowie udaj się w lewo i otwórz szufladę w drewnianej szafce. Wyjmij z niej jedzenie dla żółwia i idź w prawo, aż do wyjścia z budynku. W biurze wyślij radiogram do barona von Seltsama i zamów bilet lotniczy do Peiping.

2. Peiping

Porozmawiaj z facetem siedzącym za biurkiem, kup lokalną walutę. Wyjdź z urzędu. Po obejrzeniu wstawki animowanej przerysuj postać strażnika do swojego notesu, a następnie idź w prawo. Wejdź w małą alejkę, na tyłach domu kowala. Popatrz na stertę śmieci leżącą przy żebraku. Daj mu kilka monet, dostaniesz w zamian amulet. Spróbuj wziąć drewniane koło stojące w głębi ekranu. Gdy się rozpadnie, pozbieraj siedem szprych i wyjdź z powrotem na ulicę. Pokaż zdjęcie kobiecie karmiącej ptaki - w nagrodę dostaniesz od niej hełm. Wrzuć go na okap pobliskiej chaty, aby odwrócić uwagę szpiegującego Cię żebraka. Idź w lewo i podejdź do kawałka muru z okrągłymi dziurkami, na prawo od bramy. Wetknij szprychy w otwory i przejdź przez mur. Przerysuj kamienne tablice do notesu i podnieś srebrną broszkę, leżącą na ziemi. Idź w lewo. Weź pałkę (mallet) i uderz nią w gong. Gdy zjawi się mnich, na jego pytania odpowiedz kolejno: „...student of life", „...too big", a następnie wyczerp wszystkie możliwości rozmowy, za każdym razem wybierając pierwszą z dostępnych odpowiedzi. Wyjdź z klasztoru i idź do urzędu. Wyślij amulet oraz srebrną broszkę do Nowego Jorku, a następnie zamów lot do Danzig.

3. Danzig

Kup trochę marek, wyjdź z urzędu i pojedź taksówką do zamku. Przerysuj budynek do notesu i wejdź do środka. Skieruj się do salonu (na lewo) i porozmawiaj z baronem. Wyczerp wszystkie możliwe tematy - w końcu baron odejdzie. Spójrz na kanapę, podnieś banknot leżący na ziemi. Wyjdź z salonu i udaj się do gabinetu (billiards room). Otwórz sekretarzyk (po prawej), a następnie szufladę. Znajdziesz w niej kopertę oraz klucze. Zapoznaj się z zawartością koperty i podnieś bilę ze stołu. Na murze, na lewo od obrazu znajdziesz miejsce oznaczone jako Ace of Spades. Dotknij muru w tym miejscu. Dotknij znalezionego przełącznika i spójrz na pudełko od cygar. Otwórz je i weź cygaro. Zdejmij kratkę i wrzuć bilę do okrągłego otworu. Wciśnij czarny przycisk na ścianie. Podejdź do stołu bilardowego, dotknij go, a następnie przesuń. Zejdź na dół po schodach. Jesteś w laboratorium. Znajduje się tu przysłowiowe 1001 drobiazgów, więc żeby nie

komplikować sprawy posłużę się oryginalnymi nazwami przedmiotów. Zdejmij ze ściany periodic table i włóż do glass jar. Otwórz szufladę i wyjmij garden hose, rubber plug, surgical tube oraz pump grips. Weź faucet handle. Podłącz pump grips do pump rod, faucet handle do air valve, surgical tube do nozzles. Weź ze ściany lever key i połóż go na stole w miejscu oznaczonym jako pivot. Odetnij dopływ powietrza (air valve/handle) i użyj pompy. Otwórz dopływ powietrza i weź szmaragd, który wypadnie ze szklanego pojemnika. Przyjrzyj mu się, oddziel go od korka i naszkicuj w notatniku. Za pomocą szpilki przy szmaragdzie obluzuj zamocowanie szklanego pojemnika i weź go. Zabierz też poprzednio podłączone przedmioty, czyli periodic table, air valve/handle, surgical tube, lever key, pump grips, pump rod oraz faucet pipe. Złącz ze sobą pump rod oraz lever key i połóż otrzymany przedmiot w miejscu oznaczonym bracket. Postaw szklany pojemnik na lever key i zatkaj go gumowym korkiem (rubber plug) oraz korkiem (cork). Do instalacji podłącz pump grips oraz faucet pipe, a później do ostatniego elementu przymocuj wąż ogrodowy (garden hose). Dotknij surgical tube i przesuń w miejsce oznaczone faucet stem. Przełóż faucet handle na faucet stem i przekręć dźwignię (faucet handle). Po wykonaniu tej operacji możesz ją zabrać. Weź list, przeczytaj go i zanotuj co trzeba w dzienniku. Połóż szmaragd na mikroskopie, spójrz na tablicę okresową. Rzuć okiem na przyciski i wstukaj kombinację 4522. Idź w prawo. Przerysuj do notatnika dwa krzyże (Pommee i Celtic), pójdź w lewo, z powrotem do miasta. Wyślij do Nowego Jorku znaczek pocztowy i banknot. Zamów bilety na samolot do Sikkim.

4. Sikkim

Weź broszurę, wyjdź z urzędu. Rozłóż cygaro na czynniki pierwsze i pokaż kawałek (band) strażnikowi. Przejdź przez bramę i naszkicuj świątynię w notatniku. Zbierz kółka modlitewne (4, 6, 9, 12, 15, czyli jedyne, które da się wziąć). Podejdź do pustych otworów i dopasuj odpowiednie kółka do odpowiednich nisz. Jeżeli uda Ci się wykonać tę czynność poprawnie, mnich złoży Ci podziękowania. Porozmawiaj z pięcioma mnichami. Po kilku prostych przeliczeniach dowiesz się, ile lat życia zakonnego ma za sobą każdy z nich. Jest to odpowiednio (numer kółka/liczba lat/co wie/czego szuka): 4/5/insight/wisdom, 6/7,5/wisdom/serenity, 9/30/truth/peace, 12/15/peace/insight, 15/20/serenity/truth.

Podejdź do mnicha, który jest w zakonie od 30 lat i porozmawiaj z nim. Idź na pozycję, oznaczoną jako 14 na kole modlitewnym, zejdź schodami w głąb świątyni i znajdź miejsce oznaczone na mapie jako S. Pociągnij za linę, by oświetlić sobie drogę. Znajdź dwa przedmioty: chisel oraz incense burner. Odszukaj wyjście z labiryntu. Pociągnij za linę po lewej stronie drzwi, opuści się drabina. Skorzystaj z niej. Przyjrzyj się księdze, wykonaj odpowiednie rysunki w notatniku. Użyj ponownie drabiny, wróć do urzędu. Wyślij do Nowego Jorku oba znalezione przedmioty do Nowego Jorku. Zamów bilet do Peru. Na miejscu skopiuj podobiznę kondora i leć na Wyspy Wielkanocne.

5. Wyspy Wielkanocne

Weź bluzkę, porozmawiaj z doktor Twelvetrees. Przerysuj obrazki do notatnika, a następnie opuść planszę. Doktor zaprowadzi Cię na plażę. Podnieś driftwood puffin i opuść plażę (pójdź w lewo). Skieruj się na zachód, do pozycji oznaczonej D1. Zrób odpowiednie rysunki miejsc na wyspie. Znajdziesz: Starfish w F1, Seahorse w A2, Scallop w B5 i Tooth w E6. Wróć na miejsce wykopalisk i zrób odpowiednie notatki. Idź na południe i wejdź do biura. Popatrz na przedmioty na półce, a następnie zapytaj o nie urzędnika. Daj mu driftwood puffin i w zamian zabierz zegar. Zamów bilet lotniczy. Weź szmatę z tyczki, a potem samą tyczkę. Wejdź do budynku i użyj sznura. Weź go i wyjdź. Idź na wschód. Użyj szmaty na kamiennym dysku w statuetce. Idź na plażę i podnieś pieniek leżący koło podstawy posągu. Włóż go w dużą dziurę, a potem uzupełnij konstrukcję tyczką. Pociągnij tyczkę. Daj zegar kobiecie, popatrz na dziurę w zboczu. Wróć na miejsce wykopalisk, porozmawiaj z doktor Twelvetrees. Weź mapę, róg oraz latarkę. Połącz sznur z rogiem i użyj przyrządu na wodzie. Idź do miejsca C4 i włóż róg w błoto, na lewo od szarej skały. Kliknij na skale i spójrz na szczelinę. Weź tabliczkę i przerysuj ją do notatnika. Wróć na miejsce wykopalisk, otwórz okna szopy i wejdź do środka. Weź spark plug tool i wykorzystaj urządzenie na zbiorniku z paliwem. Odwiąż sznur od rogu i przymocuj do zbiornika. Pociągnij za sznur i przywiąż go do miejsca oznaczonego wire. Zapal latarkę i połóż ją na ziemi obok zbiornika. Dotknij kabla i wyjdź z szopy. Wyślij róg i mapę do Nowego Jorku. Kup trochę lokalnej waluty i zamów lot do Moca Moche.

6. Moca Moche

Podejdź do kamiennego muru i skieruj się na wschód. Porozmawiaj z Mendezem - kup głowę, licytując po kolei 300, 400 i 450 inti. Zapytaj o łopatę i drabinę, daj Mendezowi szmaragd. Zabierz zabawkę ze sterty śmieci przy dziurze. Idź na wschód i naszkicuj stellę. Wejdź po schodach i weź brązowe oraz zielone pnącze (przy wejściu do wieży). Naszkicuj budynek obserwatorium i wróć. Przywiąż zielone pnącze do posągu pająka, drugi koniec przymocuj do drzewa. To samo zrób z pnączem brązowym. Teraz możesz przejść przez rozpadlinę. Po drugiej stronie odwiąż oba pnącza i przymocuj do drzewa. Przejdź ponownie przez mostek i weź linę. Z dziury wyjmij łopatę i drabinę. Wdrap się na szczyt wieży, połóż drabinę na ołtarzu. Dotknij ołtarza, potem połóż na nim linę i użyj jej. Weź kryształową czaszkę i zabierz z powrotem linę. Wejdź do obserwatorium. Zerknij do dziennika. Ustaw podane niżej sekwencje:

eye	cobra	h-bomb	tree	claw	h-bomb	claw
claw	feet<	claw	h-bomb	cross	eye	h-bomb<
feet	eye	tree	eye<	cobra	cobra<	feet
tree<	cross	cross<	cobra	feet	cross	tree

Połóż czaszkę na reszcie szkieletu, włóż łopatę do dziury i użyj jej. Zapisz informacje w notatniku. Weź kryształową czaszkę, wróć nad rozpadlinę, przejdź na drugą stronę. Wróć do biura lotniczego, wyślij czaszkę, głowę i zabawkę do Nowego Jorku, a następnie zamów bilet do domu.

7. Nowy Jork, Danzig, Peiping

Idź w lewo, weź żółwia. Wróć do urzędu i zamów bilet do Danzig. Wyjdź z biura, dotknij przystrzyżonych krzewów i wejdź do zamku. Porozmawiaj z Wolfem. Weź nożyce i deskę. Idź na wschód, do grobowca barona na cmentarzu. Połóż deski na urnach i kliknij na nich. Otwórz kratę i połóż na niej żarcie dla żółwia. Na jedzeniu połóż nożyce, a potem żółwia. Zamów bilet do Peiping. Idź na południe, weź gong i pałkę. Wejdź do pagody, połóż gong na palniku. Popchnij dwa razy tablicę z prawej strony. Użyj pałki na szczelinie z notatnikiem. Weź węgiel i użyj go na notatniku.

8. Mount Li

Zajrzyj do dziennika, by przypomnieć sobie kod do grobowca:
- Push Man 5 Blue,
- Pull Man 1 Red.

Zapłać farmerowi i weź od niego łopatę. Otwórz drzwi piwnicy i wejdź do środka. Przesuń worek z ryżem, użyj łopaty i pociągnij rękę. Spójrz w dziurę, wyjdź z piwnicy. Porozmawiaj z chłopem o latarni, weź zapałkę. Wejdź ponownie do piwnicy, a potem do dziury. Znajdziesz się w świątyni. Kolory Hallu Wojowników to odpowiednio: Czerwony (tył), Niebieski, Purpurowy, Żółty, Zielony (przód).

Wejdź do Niebieskiego Hallu. Dotknij piątego niebieskiego wojownika. Idź na zachód, wejdź do Czerwonego Hallu. Dotknij pierwszego czerwonego wojownika. Podnieś kawałek drewna, leżący za drugim wojownikiem. Idź na wschód do East Vestibule. Weź drewniany kołek, idź do Żółtego Hallu. Popchnij rydwan, weź dwie tarcze, przepchnij rydwan przez drzwi. Weź korbę, popchnij rydwan, włóż korbę w otwór i zakręć nią. Połóż kołek na korbie, a kawałek drewna w korytarzu. Kliknij na kołku, weź korbę. Przejdź przez korytarz, dotknij trzy razy koła. Włóż łopatę do otworu w moście, dotknij koła. Daj korbę Mei Chen. Powiedz jej: „I'll stand...". Zejdź z mostu, dotknij koła, weź łopatę. Porusz kołem trzy razy, porozmawiaj z Mei Chen. Przejdź przez most. Idź na wschód, połóż tarcze. Wejdź do mauzoleum i weź Pieczęć Imperialną. Amen.

Frogger



TIMEGATE: KNIGHT'S CHASE (PC CD-ROM)

Muzeum

Znajdziesz tam miecz i tarczę, a w pokoju z kasą biletową zdalnie sterowaną katapultę i płytę CD. Możesz obejrzeć film o templariuszach (pamiętaj o słuchawkach i włączeniu urządzenia do prądu). Wejdź do pokoju kustosza. W tym momencie Wolfram uruchomi system laserowy budynku. Z biurka weź kartę magnetyczną i klucz. Możesz również poczytać pismo - dowiesz się, jak wyłączyć alarm. Przeczołgaj się do głównego holu. Weź gaśnicę (proszkową) i wyłącz alarm. Za pomocą karty magnetycznej otwórz szafkę z amunicją do katapulty. Przejedź katapultą pod laserami i wyłącz alarm. W tym pokoju znajdziesz lepszy miecz. W ogrodzie jest hologram, ale na razie nie możesz go użyć. Po pewnym czasie pojawią się dozorcy i złapią Cię.

Zamek

Przerzuć lutnię do celi niemowy. Gdy muzyka przywabi strażnika, zabijcie go. Tym sposobem uzyskasz miecz. W lochach jest jeszcze dwóch strażników, jeden uzbrojony w kuszę. Możesz unieszkodliwić gościa celnym rzutem manierką. Przy wychodzeniu z lochu nie zaczepiaj



przechodzącego dziadka i nie próbuj pociągać za sznur od dzwonu. Nad kominkiem leży klucz, otwórz nim drzwi. Uważaj na wściekłego barana, gdyż nie można go zabić. Oprócz jedzenia znajdziesz laskę i skórę. Nabierz wodę do kubła i zalej nią ogień w kominku. Przewód kominowy poprowadzi Cię pod strop budynku. Wepchnij skórę w czaszę dzwonu i przepraw się na drugą stronę. Dalej musisz przejść po belkach (nie zaczepiaj sowy). Droga wiedzie nad komnatą Wolframa. Kiedy znajdziesz się nad pustym pokojem, zejdź na ziemię (musisz stanąć bokiem do ściany i blisko krawędzi belki). W pokoju znajdziesz książkę, hologram i pelerynę mnicha. Pchnij krucyfiks, a otworzy się przejście do scriptorium. Sporządź atrament (nie używając smoły). Pióro znajdziesz na katedrze. Jest tam również drewniana podstawka. Połóż księgę obok czystej kartki na stole i przepisz fragment. Wydłub sztyletem kamień z oprawy. Odłóż księgę i podstawkę do szafki. Otworzą się drzwi i wejdzie mnich. Idź za nim, naśladując jego ruchy. Kiedy obejdziecie pół dziedzińca, otwórz szybko drzwi po prawej stronie. Znajdziesz się w szpitalu.

Nie opodal wejścia stoi drewniany pojemnik, a w środku są klucze do laboratorium. Sporządź miksturę i nasącz nią chleb, który znajdziesz w piekarni. Z izby rymarza weź nóż i wydłub kamienie z posągów. W celi uwięziony jest templariusz. Kiedy rzuci się na Ciebie, daj mu chleb z miksturą. Gość padnie na ziemię, a Ty będziesz mógł dostać się do posągu. Pojawią się strażnicy. Po zabiciu ostatniego zdobędziesz klucz do kostnicy. W tym momencie powinieneś mieć 8 kamieni: trzy figury stoją w schowku, dwie w korytarzu i po jednej w celi templariusza i laboratorium. W kostnicy potrząśnij zwłokami mężczyzny, znajdziesz złote serce. Umieść je na posągu i szybko podbiegnij do ukazującej się figury. Za chwilę zostaniesz pojmany.

Po odejściu kata uwolnij się z więzów i załatw strażnika (sugeruję dążenie do zwarcia). W lochach spotkasz Gallois. Pokaż mu pierścień. Pozbieraj wszystkie przedmioty, a czerwony kamień (czyli oko Wolframa) włóż do sakwy. Otwórz pierścieniem przejście do biblioteki.

W bibliotece zaatakują Cię dwa stwory podszywające się pod zakonników. Znajdziesz tam dwa sarkofagi, umieść w nich pasujące kamienie. Przejdź do jadalni. Weź talerze i udaj się z nimi do kuchni. Tam zabij jeszcze jednego stwora i dopasuj następne kamienie. Wyjdź na zewnątrz. Postaraj się przedostać do sarkofagów. Upiory po kilku razach przestaną się odradzać. Ghoula zabij za pomocą krzyża, a znaleziony ząb posłuży do otwarcia drzwi. Idź na górę, a spotkasz tam Berwala, znajomego niemowę z celi obok. Wskaże Ci on sekretne przejście do podziemi. Znajdziesz się w lochach za salą tortur. Musisz wrócić do korytarza, w którym byłeś więziony na początku. Odnajdziesz Julię. Zabitemu strażnikowi zabierz klucz i wejdź do celi. W tym momencie Julia zmieni się w potwora, z którym musisz walczyć. Proponuję najpierw uderzenie nożem, a potem użycie krzyża. Wracasz do biblioteki (w celi Gallois jest jeszcze jeden stwór). Stąd wychodzisz na dziedziniec. Zabij strażnika i w kaplicy popchnij tablicę z numerem VII, otworzy się kopuła wieży. Pokonaj czarnego rycerza, znajdziesz przy nim bransoletę Julii. Idź na wieżę i użyj pierwszego odważnika. Na dachu wieży znajduje się ostatni z sarkofagów - Hugona de Payns. Użyj na nim właściwego diamentu, a otrzymasz róg. Zostaniesz jednak złapany.

Z celi uwolni Cię Berwal, ale zaraz sam zginie. Kiedy nadbiegnie kat, weź broń i użyj leżącego na stole rogu. W nowej postaci będziesz znacznie silniejszy. Pokonaj kata i uważaj, aby nie trafił Cię Montfalcon. Idź do bocznej nawy ze złotym krzyżem i pchnij go, otworzy się przejście na galerię. Dopóki jesteś w „ptasiej" postaci, pobyt w tym pomieszczeniu przywraca Ci pełnię zdrowia.

Idź tropem Montfalcona. Na dachu komandorii stoczysz z nim pojedynek. Musisz strącić go w dół, to jedyny sposób na zwycięstwo. Z galerii idź na górę, umieść krzyż na posągu i pchnij figurkę fontanny. Teraz zejdź na dół i przejdź do bocznej nawy, gdzie znajdowała się fontanna. Jest tam zejście do podziemi.

Pozbieraj wszystkie przedmioty i sporządź miksturę (przepis znajdziesz w drugiej izbie). Użyj jej na posągu. Aby do niego podejść musisz najpierw podpalić pochodnią pentagram. W przejściu za posągiem znajdziesz Julię. Przywiąż linę do wiadra i zaczerpnij wody ze studni, potem ocuć Julię. Kiedy pójdzie szukać rękawicy Gallois, zaatakuje Cię jeszcze jeden stwór. Pokonaj go i idź na górę (nie zaglądaj do skarbu templariuszy, bo to pułapka). Zobaczysz, że Wolfram ponownie schwytał Julię. Musisz udać się na galerię i podejść do zniszczonego witraża. Stojący krzyż przesuń na wizerunek krzyża na podłodze. Wolfram zginie, a Tobie pozostanie już tylko zrobić właściwy użytek z rękawicy Gallois.

Piotr Lewandowski

PS Podziękowania dla Stanika.



TOP GUN - cz. 2 (PC CD-ROM)

KUBA

Misja 1

Pierwszy kontakt z prawdziwym nieprzyjacielem. Ty i Raven zostajecie wysłani na BARCAP (BARier Combat Air Patrol). Wariant uzbrojenia: #2. Zaraz po starcie Raven zawróci, gdyż zawiodą silniki. Na pomoc wystartuje Stinger, ale zostanie w tyle. Najpierw pojawią się dwa MiG-i 21, mające po dwa Atole. Dwa Phoenixy powinny załatwić sprawę. Potem dostaniesz komunikat, że do bazy Guantanamo zbliżają się kubańskie bombowce. Cztery Beary muszą zostać zestrzelone! Nie podchodź blisko, gdyż mają działka i Atole do samoobrony! Dwa pozostałe Phoenixy powinny wyeliminować dwa bombowce. Trzeciego rozwal dwoma Sparrowami (jeden nie wystarczy). Ostatni cel zostaw Stingerowi, niech się cieszy... Wracaj na pokład.

Misja 2

Czeka Cię eskortowanie 3 Hornetów, mających zbombardować jakieś lotnisko. Ty, Raven i Stinger musicie zapewnić im ochronę. To będzie proste. Wariant uzbrojenia: #1. Najpierw pojawią się trzy MiG-i 23. Poślij im jednego Phoenixa. Raven wystrzeli do dwóch MiG-ów. Jeśli któryś będzie się nadal zbliżał po prostej, odpal do niego drugiego Phoenixa. To powinno załatwić sprawę. Teraz leć spokojnie za Hornetami. Bazy broni jedna wyrzutnia SAM-ów. Prawdopodobnie namierzy któregoś Horneta. Gdy bombowce zniszczą cel, wracaj. Pojawią się dwa MiG-i 21. Każdy potrzebuje dwóch trafień, aby spaść. Odpal po dwa Phoenixy do każdego. Raven również powinna wystrzelić dwa pociski. Żegnajcie, Towarzysze! W pewnym momencie Twój samolot zatrzęsie się i usłyszysz odgłos przelatującego blisko myśliwca. Merlin będzie twierdził, że to nieoznakowany MiG 29, ale jakoś nikt mu nie uwierzy.

Misja 3

Ty i Raven będziecie eskortować trzy Hornety mające zniszczyć kolumnę pojazdów opancerzonych, kierujących się na bazę Guantánamo. Wariant uzbrojenia: #1. Najpierw znów niezidentyfikowany samolot przeleci blisko Twego Tomcata - Merlin będzie się upierał, że to znów ten MiG 29. Potem pojawią się cztery MiG-i 23. Odpal do nich 4 Phoenixy, seriami po dwie sztuki, z przerwami około minuty. Tym, które przeżyją, poślij ostatnie dwie rakiety. Eskortuj Hornety w drodze nad cel i wracaj na lotniskowiec.

Misja 4

Kolejny BARCAP. Ty i Stinger. Wariant uzbrojenia: #2. Po starcie nastąpi zmiana planu. Wróg zestrzelił Tomcata i Twoim zadaniem jest osłona ratowniczego Blackhawka i bazy Guantanamo jednocześnie. Najpierw pojawią się trzy myśliwce: dwa MiG-i 23 i jeden MiG 21. „Dwudziestkomtrójkom" przydziel po jednym Phoenixie. To powinno im wystarczyć. Gdy MiG 21 znajdzie się w zasięgu, poślij mu Sparrowa - powinien spaść. Poczekaj i odpal Sidewindera. Gdyby i to nie pomogło, rozwal go z działka w ataku czołowym. Zaraz za myśliwcami lecą cztery Beary. Do dwóch wystrzel pozostałe dwa Phoenixy. To je załatwi. Resztę bombowców zostaw Stingerowi. W tym czasie na radarze pojawi się samotny MiG 21, zdążający ku śmigłowcowi. Leć za nim, bo jeśli dojdzie na odległość, z której będzie mógł odpalić swoje Atole do Blackhawka - misja do tyłu. Gdy zbliżysz się do MiG-a na odległość 15-16 mil, odpal Sparrowa. Gdy to nie wystarczy, Sidewinder! Jeśli MiG nadal będzie leciał, działko. Teraz pokręć się trochę wokół śmigłowca i po rozkazie wracaj na pokład.

Misja 5

Stoisz na pokładzie, gotowy do katapultowania się (Alert Five). Wariant uzbrojenia: #1. Dostajesz rozkaz startu - do lotniskowca zbliża się niezidentyfikowany samolot. Jak się okaże, to Beechcraft Amandy Moore. Nagle pojawią się trzy MiG-i 21, niebezpiecznie blisko Amandy. Poślij im wiąchę Phoenixów. Możesz odpalić wszystkie (po dwa na MiG-a - dla pewności). Potem postępuj zgodnie z rozkazami. Niestety, Amandzie skończy się paliwo i będzie wodować. To tyle.

Misja 6

Amanda czeka na ratunek. USS America wysyła Sea Kinga, aby ją uratować. Musisz osłaniać operację. Wariant uzbrojenia: #1. Startuj z lotniskowca i kieruj się na tratwę ratunkową. Najpierw pojawią się dwa MiG-i 21. Poślij im po Phoenixie. Znów kierunek: tratwa. W jej pobliżu znajdzie się Stinger, ale na nic się nie przyda. Na Twojej piątej pojawią się dwa MiG-i 23. Odpal do nich po jednym pocisku. Powtórz po kilkudziesięciu sekundach. Nie mają szans z tego wyjść. W tym momencie na morzu zostanie wykryta kubańska łódź patrolowa. Musisz ją zatrzymać, inaczej Amanda dostanie się do niewoli i THE END. Pięć mil od łodzi wejdź na około 8000 stóp, zacznij łagodnie nurkować z prędkością rzędu

400-450 węzłów. Gdy tylko zauważysz na oceanie kreskę (łódź), strzelaj do niej z działka. Masz kilka sekund. Potem zbliżysz się za bardzo i łódź Cię uszkodzi (co najmniej). Gdy Merlin pogratuluje Ci dobrego strzału natychmiast wyrywaj w bok, w górę. To by było na tyle. Łódź zawróci i potem zostanie zatopiona przez wchodzący do walki krążownik USS Gilman.

Misja 7

Znów Alert Five. Wariant uzbrojenia: #1. Na Twojej dwunastej, 120 mil od lotniskowca, pojawi się cywilny Blackhawk. W tym momencie dostaniesz rozkaz startu. Po katapultowaniu się wykryjesz samotnego MiG-a 21. Albo Ty jego albo on Blackhawka. Gdy zbliżysz się do MiG-a na jakieś 50-55 mil, odpal Phoenixa. Pruj na dopalaczach w stronę śmigłowca. Za nim pojawią się jeszcze dwa MiG-i 21. Mogą nie wystarczyć pojedyncze trafienia. Odpal dwa razy po dwa Phoenixy, za każdym razem zmieniając cel. Zachowuj odstępy czasowe między odpaleniami. To ich załatwi. Doleć do śmigłowca i wracaj na pokład.

Misja 8

Rozpoznanie. Jako Twoja eskorta leci T-Bone. Wariant uzbrojenia: #4. Po starcie leć zgodnie z planem. Celu bronią dwa MiG-i 29, ale nie będziesz miał okazji do naciskania spustu. Cztery Phoenixy T-Bone'a poślą je do piekła. Uważaj, gdyż lotnisko stanowiące cel jest bronione przez artylerię plot. i wyrzutnię SAM-ów. Znajdując się 20 mil przed celem wznieś się na ok. 6000 stóp. Spokojnie wymanewruj SAM-y (używaj chaffów), następnie obniż pułap na 3500-4000 stóp. Nad lotnisko nadleć z prędkością powyżej 750 węzłów i zrób zdjęcia. ZSU nie powinny zrobić Ci krzywdy. Zmiataj do domu.

Misja 9

Misja, do której byłeś szkolony. Razem z Dead Nedem musisz obronić lotniskowiec. Wariant uzbrojenia: #2. Gdy znajdziesz się w powietrzu, pojawią się dwa MiG-i 29 i zaraz potem, eskortowane przez nie, cztery Su-27, uzbrojone w rakiety pow.-woda. Twoim celem są Flankery! Mimo to odpal dwa Phoenixy do MiG-ów i skieruj się ku Su-27. Poślij im dwa ostatnie Phoenixy, jednego Sparrowa i potem co najwyżej jednego Sidewindera. Gdyby jakiś Su-27 ocalał (a tak się pewnie stanie, gdyż w większości przypadków nie wystarczy pojedyncze trafienie), strzelaj z działka w ataku czołowym. Nie żałuj amunicji. W tym czasie będziesz jeszcze musiał unikać rakiet z MiG-a 29 (jeden powinien ocaleć i zestrzelić Dead Neda). Gdy wykończysz Su-27, skieruj się ku MiG-owi. Poślij mu Sparrowa, a potem Sidewindera. Gdyby mimo to dalej szukał zaczepki, przywal mu z działka. Pamiętaj! Nie możesz dopuścić, aby Su-27 wystrzeliły rakiety w kierunku lotniskowca. Gdy tak się stanie, spróbuj je dogonić i zestrzelić Sidewinderami i działkiem. Część z nich powinny unieszkodliwić działka lotniskowca. Teraz pozostaje Ci tylko powrót.

Misja 10

Misja eskortowa. USS America wysyła trzy Hornety, aby zbombardowały lotnisko, które wcześniej sfotografowałeś. Ty i Stinger macie zapewnić bezpieczeństwo Hornetom. Wariant uzbrojenia: #2. Gdy zaczniecie się zbliżać do brzegów Kuby pojawią się dwa MiG-i 23. Poślij im po dwa Phoenixy (odstępy czasowe!) i zwolnij do 400-500 węzłów. Po krótkiej gadce, na Twojej piątej pojawi się niezidentyfikowany MiG 29. Będzie bardzo, ale to bardzo dobry. Natychmiast zawróć, złap go w celownik i odpal szybko dwa Sidewindery (lub Sparrowa, jeśli jest w większej odległości). Prawdopodobnie to nie wystarczy, a do tego on wystrzeli w Twoim kierunku rakietę na podczerwień. Flary i unik! Gdy po dwóch trafieniach gostek nadal będzie leciał, dobij go Sparrowem. Eskortuj teraz spokojnie Hornety. Uważaj, gdyż w tej misji autopilot lubi „wjechać" prowadzącemu Hornetowi w tyłek. Jak się później okaże, ten facet w MiG-u 29 to Nomad, Twój śmiertelny wróg.

Misja 11

Tym razem Intrudery mają zniszczyć kolumnę pancerną. Jako eskorta lecisz Ty, Raven i Stinger. Wariant uzbrojenia: #2. Gdy będziecie zbliżać się do celu, pojawią się trzy Su-27. Do dwóch Raven odpali Phoenixy. Poślij jeden trzeciemu Flankerowi. Zaraz potem pojawią się cztery MiG-i 29, a wśród nich Nomad. Odpal trzy Phoenixy do trzech MiG-ów. Musisz zmylić pociski Alamo, jakie wystrzelono. Reszta zależy od Twoich umiejętności. Odpal do najbliższego MiG-a dwa Sidewindery, przełącz się na działko i walcz. Raven i Stinger powinni przyjść Ci na odsiecz, gdyż w tej misji poznasz zwrotność MiG-a 29. Jeśli udało Ci się przeżyć, gratulacje! Castro musi się wiele nauczyć. Nie można zadzierać z takimi jak Ty!

Cdn w następnym numerze.

col. Zgred Killer

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

Wakacje! WAKACJE!!! Waka... Wakacje??? Dwa miesiące nad morzem/w górach (niepotrzebne skreślić)? Dwa miesiące BEZ KOMPUTERA??? No way (z ang. objazd)! Nie dam się złamać! Obłożyłem się TNT i cały czas trzymam rękę na detonatorze. Niech który spróbuje odciągnąć mnie od...
(tutaj gustowne zdjęcie grzyba atomowego)

ZIELONO MI – WŁAŚNIE TAK

W wielu grach, szczególnie strategicznych, mamy do czynienia z obiektami. Mogą nimi być: jednostki wojskowe (gry strategiczne), pracownicy (wszelkiego rodzaju menedżery), miasta lub budynki (również strategiczne), czy też bohaterowie (RPG).

Zazwyczaj struktura danych każdego obiektu jest taka sama - istnieje pewna matryca, według której są zapisywane informacje o wszystkich obiektach. Dane każdego z nich zajmują tyle samo bajtów, liczby na tych samych pozycjach odpowiadają za te same właściwości obiektu. Tak więc, jeżeli rozszyfrujemy, jak zapisano informacje o jednym obiekcie, będziemy mogli od razu zmieniać dane innych.

Przykładowo w (bardzo prostej) grze strategicznej informacja o jednostce mogłaby wyglądać tak: rozmiar - 12 bajtów; bajty 1...10 - nazwa jednostki; 11. bajt - liczebność; 12. - ilość amunicji.

Zazwyczaj dane wszystkich obiektów umieszczane są jeden po drugim, począwszy od pewnego offsetu. Ponieważ liczba obiektów może być różna w zależności od stopnia zaawansowania gry, żadne offsety nie będą stałe. Trzeba więc przyjąć jakiś punkt odniesienia - najczęściej jest to pierwsza litera nazwy jednostki lub (w przypadku braku nazw) pierwszy bajt danych - i założyć, że ma on offset 0. W powyższym przykładzie zapis będzie następujący: bajty +00...+09 - nazwa jednostki; +10 - liczebność; +11 - ilość amunicji. Plus w zapisie informuje nas, że podany offset to **offset względny**, czyli inaczej mówiąc przesunięcie względem wybranego offsetu początkowego. Należy zauważyć, że offset względny może być też ujemny!

Jak rozszyfrowywać takie savegame'y? Sprawa jest niekiedy prostsza, gdy jednostki mają nazwy. Istnieją wtedy dwie możliwości: nazwa obiektu występuje razem z jego danymi - wystarczy więc ją odnaleźć, a informacje o obiekcie będą gdzieś obok, najczęściej zaraz po nazwie (np. w Eye of the Beholder, SimIsle, UFO). Lecz może się też zdarzyć, że nazwy będą zapisane jedna po drugiej w pliku zupełnie gdzie indziej niż dane (np. Grand Prix Manager, Steel Panthers). Wtedy postępujemy tak, jakby ich nie było.

Jeżeli obiekty nie mają „personaliów" (Command & Conquer, Warcraft 2), wówczas musimy wybrać sobie pewien obiekt, potem jakąś jego cechę (najlepiej przedstawioną liczbowo) i nagrać parę SG z różnymi wartościami tej cechy. Potem porównujemy je i odnajdujemy szukany offset. Pamiętajcie tylko, aby do porównania brać wyłącznie SG o TAKIEJ SAMEJ długości; jeżeli rozmiary będą różne, może to oznaczać, że w międzyczasie jakiś obiekt zniknął lub pojawił się nowy, a wtedy niektóre offsety mogłyby się poprzesuwać.

Kiedy zlokalizujemy nasz offset, staramy się odnaleźć jak najwięcej innych cech tego samego obiektu. Potem musimy określić, jaką wielkość ma paczka danych JEDNEGO obiektu. Ponieważ dane kolejnych zapisane są jedna po drugiej, wystarczy znaleźć jakieś punkty zaczepienia (np. bajty o podobnej wartości). Gdy obiekty są nazwane, wtedy szukaną wielkością będzie odległość między pierwszymi znakami dwóch kolejnych nazw.

Jeżeli mamy już odległość, staramy się odnaleźć pierwszy bajt pierwszego obiektu. W tym celu przesuwamy się odpowiednią ilość razy „w górę" pliku i szukamy, w którym miejscu znana nam już wizualnie struktura zmienia się w jakąś inną (najczęściej same zera).

Gdy odnaleźliśmy już pierwszy offset i znamy długość paczki danych, możemy nawet spróbować zmienić wszystkie bajty dotyczące naszego obiektu. W ten sposób można odkryć wiele ciekawych rzeczy (o ile ma się wystarczającą cierpliwość).

Żeby nie być gołosłownym, podam poprawki do dwóch gier, w których wykorzystano ten mechanizm. W Iron Cross będą to informacje o graczach, w Grand Prix Manager - o kierowcach i firmach. Zauważcie, że w GPM w przypadku firm zastosowałem trochę inny sposób zapisu. Ponieważ długość paczki danych jest dość duża (2992 bajty), a offset

początkowy niezmienny, podałem stałe offsety pierwszej firmy - co oszczędzi nam liczenia chociaż dla tego jednego przypadku.

```
                    C:\GAMES\GPM\SAVEGAME\2ND\1std.gps
6A0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
6B0: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
6C0: 00 05 40 4B 4C 00 11 11 22 03 03 03 04 03 03 03
6D0: 02 03 02 02 04 00 A8 61 00 00 A0 86 01 00 22 00
6E0: 09 00 A0 00 04 00 0A 00 17 00 00 00 00 00 00 00
6F0: 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
700: FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
710: 00 04 0D 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 0E
720: 00 1F 10 27 00 00 11 11 17 03 01 00 01 00 01 00
730: 01 00 00 01 02 00 10 27 00 00 A0 86 01 00 00 00
740: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
750: 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
760: FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
770: 01 1A 06 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 01
780: 00 03 50 C3 00 00 11 11 1F 03 01 01 02 02 01 03
790: 01 01 03 03 02 00 50 C3 00 00 90 D0 03 00 2E 00
7A0: 00 00 05 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 00
7B0: 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
7C0: FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
7D0: 02 02 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 01
7E0: 02 20 90 D0 03 00 11 11 23 04 03 02 02 02 02 02
C7E0 00-01-02-03-04-05-06-07-08-09-0A-0B-0C-0D-0E-0F
```

Fragment SG z Grand Prix Manager. Widać, że dane o obiektach (oznaczone ramkami) mają po 96 bajtów oraz że offset 6BEh jest offsetem początkowym (powyżej niego są same zera). Długość danych obiektu można ustalić np. po powtarzających się ciągach FF FF FF FF... lub 11 11. Porównajcie resztę z poprawką do GPM (patrz niżej).

KÓŁKO WETERANÓW

CYBERMAGE (PC)

Grzebiemy w plikach **SAVExxx.DAT**.

offset:

6C8h	moc - power (2 bajty; najlepiej wpisać do 999, gdyż większa liczba wychodzi poza okienko)
6CAh	maksymalna moc - mann-ra (jw.)
34F55h	zdrowie - health (jw.)
34F57h	maksymalne zdrowie - life (jw.)
680h, 682h, 684h, 686h, 688h, 68Ah	pancerz (6 stref; każda po dwa bajty)
68Ch, 68Eh, 690h, 692h, 694h, 696h	maksymalny pancerz (jw.)

Marcin K. Wichary

GRAND PRIX MANAGER (PC)

Grzebiemy w plikach **.GPS** z podkatalogu **SAVEGAME**. Wszystkie podane offsety są prawdziwe dla SG o długości 135107 bajtów. Gdy zmieniamy nazwy firm/właścicieli/kierowców, wtedy może ulec zmianie rozmiar savegame'a. Jeżeli SG jest dłuższy o 4 bajty (135111), wtedy do offsetów OZNACZONYCH GWIAZDKAMI dodajemy 4, gdy jest krótszy o 8 bajtów - odejmujemy 8 itd.

INFORMACJE O FIRMIE

Dane o firmach zawarte są na początku pliku. Podane offsety są prawdziwe dla pierwszej kompanii (zazwyczaj Williams), dla następnych (ODWRÓCONA lista nazw zaczyna się od offsetu D90Ah) dodajemy odpowiednią ilość razy BB0h. Dzięki niżej podanym przeróbkom można i podbić swoją firmę, i zdołować przeciwników.

offset:

26h	„miejsce zamieszkania" firmy - home circuit (wartości od 0 do 19)
28h...2Dh	informacje o budynkach (00h - nie ma; 01h - jest w budowie; 02h - już stoi)
A8Ah	kasa (4 bajty; maks. FFFFFF7Fh)

Ułatwienia (driver aids)

Offsety od 4F0h (Active Suspension) do 4F8h (ABS) odpowiadają za stopień udoskonalenia danego ułatwienia. Można wpisać wartości od 00h (Level 0) do 64h (Level 10).

Części samochodowe

Podane poniżej offsety zawierają informacje o składnikach, które można „włożyć" do samochodu. W te offsety wpisujemy kolejno liczby od 00h do 0Fh - uzyskamy dostęp do wszystkich produktów. Przeciwnikowi natomiast wstawiamy 00h i dalej same szesnastki (10h).

5A0h...5AFh	Electrical System	610h...61Fh	Steering System
5B0h...5BFh	Cooling System	650h...65Fh	Side Pods
5C0h...5CFh	Gear Box	660h...66Fh	Air Box
5D0h...5DFh	Suspension	670h...67Fh	Front Wing
5E0h...5EFh	Brake System	680h...68Fh	Rear Wing
5F0h...5FFh	Transmission	690h...69Fh	Stepped Bottom
600h...60Fh	E.M.S.	6B0h...6BFh	Vanes

PRZEPISY F.I.A.

(*) EB02h	pojemność silnika (2 bajty; wartość pomnożona przez 10)
(*) EB04h	poprzednia pojemność silnika (jw.)
(*) EB06h...EB0Dh	restrykcje dotyczące wyposażenia wewnętrznego (internals); wartości 00h...0Eh oznaczają ograniczenia; 0Fh - brak
(*) EB11h...EB17h	restrykcje dotyczące wyposażenia zewnętrznego (externals); uwagi jw.
(*) EB2Ch	minimalna masa samochodu (2 bajty)
(*) EB2Eh	restrykcje dotyczące ułatwień (driver aids). Nie wnikając w szczegóły (kolejne wartości zapisane są jako kolejne bity) podam, że wpisanie FF 01h to zakaz użycia jakiegokolwiek ułatwienia, natomiast 00 00h - wręcz przeciwnie.

DANE O KIEROWCACH

Od offsetów C6BEh i 10DB8h rozpoczynają się dane kierowców (są powtórzone dwa razy). Z badań (CBOS, hehe) wynika, że wystarczy zmieniać tylko wartości od offsetu 10DB8h. Dane każdego kierowcy zajmują 96 bajtów. Przyjmujemy, że pierwszy bajt (tzn. 10DB8h, 10E18h, 10E78h...) ma offset 00h. No i mamy:

+03h	numer wozu
+04h	pensja (4 bajty)
+08h	długość kontraktu (1 bajt)
+09h	czas do wygaśnięcia kontraktu (1 bajt)
+0Ah	wiek kierowcy (1 bajt)
+0Bh...+16h	kolejne cechy (po jednym bajcie; można wpisać wartości od 0 do 4)
+18h	premia za wyścig (4 bajty)
+1Ch	premia za mistrzostwo (4 bajty)
+20h	liczba wyścigów w karierze (2 bajty)
+22h	liczba zwycięstw (2 bajty)
+24h	liczba zdobytych punktów (2 bajty)
+26h	liczba pole position (2 bajty)
+28h	liczba najszybszych okrążeń (2 bajty)
+2Ah	liczba ukończonych wyścigów (2 bajty)

Jako pensję i premie możemy wpisać 0, wtedy nic nie płacimy, a kierowca i tak jest zadowolony.

Marcin Wichary (Interlagos)

IRON CROSS (PC)

Plik **OFFICER.DAT** w katalogu **DATA**.

Przyjmujemy, że pierwsza litera imienia gracza, którego dane chcemy zmienić, ma offset równy 0.

offset:

+11h	poziom trudności:		
	00h	crippled	
	01h	tolerable	
	02h	tough	
	03h	heroic	
	04h	no prayer	
+12h	strona, po której gramy (00h - Alianci, 01h - Niemcy)		
+13h	stopień:		
		dla Niemców:	dla Aliantów:
	00h	Leutnant	2nd Lieutenant
	01h	Oberleutnant	1st Lieutenant
	02h	Hauptmann	Captain
	03h	Oberfuhrer	Major
	04h	Leutnant-Colonel	Lieutenant Col.
	05h	Colonel	Colonel

	06h	Generalmajor	Brigadier Gen.
	07h	Leutnant-General	Major General
	08h	Oberkommando	Lieutenant Gen.
	09h	Generaloberst	General
	0Ah	Field Marshall	Gen. of the Army
+15h	career score		
+19h	zdobyte punkty (suma punktów z wszystkich bitew; 2 bajty)		
+1Dh	liczba stoczonych bitew (total battles)		

Przemysław Chumański (Bydgoszcz)

WITCHAVEN (PC)

offset:

155h	energia (maks. 7FFFFFFFh)
15Dh	zbroja (maks. 7FFFFFFFh)
2045h	tarcza (maks. 7FFFFFFFh)

Broń

Pod podane offsety wpisujemy wytrzymałość danej broni. Maksymalna wartość to 7FFFFFFFh.

65h	Fists	7Dh	Battle Axe
6Dh	Dagger	81h	Bow
71h	Short Sword	85h	Throwing Axe
75h	Morning Star	89h	Magical Sword
7Dh	Battle Axe	8Dh	Halberd

Czary

Pod podane offsety wpisujemy liczbę posiadanych czarów - do 7FFFFFFFh.

91h	Scare Spell	A1h	Open Door Spell
95h	Night Vision Spell	A5h	Fly Spell
99h	Freeze Spell	A9h	Fireball Spell
9Dh	Magic Arrow Spell	ADh	Nuke Spell

Klucze

Aby zdobyć klucze, wpisujemy 01h pod offsety: E9h (żółty), EDh (czarny), F1h (brązowy), F5h (srebrny).

Flakony

Pod podane offsety wpisujemy liczbę posiadanych flaszek (maks. 7FFFFFFFh).

139h	Health Potion	145h	Resist Fire Potion
13Dh	Strength Potion	149h	Invisibility Potion
141h	Cure Poison Potion		

Inne

C9h	Adamantine Ring (wpisujemy 01h)
D1h	pentagram (wpisujemy 01h)
179h	Hero Time (wpisujemy 01h)

Georgios Furkiotis (Szczecin)

VOX POPULI...

Ponieważ ostatnimi czasy do rubryki DDT przychodzi trzy razy więcej materiałów, niż może pójść do druku, naturalną koleją rzeczy niektóre z poprawek muszą poczekać na lepsze (a w zasadzie gorsze) czasy. Przepraszam wszystkich, którzy czekają na opublikowanie wyników ich pracy, gdyż w ostatnich numerach starałem się przedstawiać poprawki głównie do jak najświeższych gier. Lecz może Wy macie inne zdanie? Proponuję wziąć udział w małym referendum, składającym się z trzech pytań:

1. Czy w rubryce DDT powinno być jak najwięcej poprawek poruszających tylko najważniejsze problemy w danej grze, czy też mniej, ale bardziej kompleksowych?

2. Czy w rubryce ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK przedstawiać co jakiś czas krótkie poradniki pt. „Jak zmieniałem SG w grze XXX" (tak, jak to było swego czasu z Civilization)?

3. Czy podczas doboru poprawek do numeru kierować się: wiekiem gry (im młodsza, tym lepiej), jej popularnością, czy też głównie brać pod uwagę rodzaj SG (im ciekawszy, tym większe szanse na publikację)?

Termin nadsyłania odpowiedzi jest nieokreślony, jednak chciałbym, abyście jak najszybciej zastanowili się nad tymi pytaniami. To Wasza rubryka i od Was zależy, jak będzie wyglądała!

LUDZIE LISTY PISZĄ

W temacie DDTpack. Starą wersję 2.60 „czarodzieja" zamieniliśmy na nową - Game Wizard 32 3.0. Mimo wielu ograniczeń (wersja shareware), MOŻNA grzebać w grach korzystających z ekstenderów i MOŻNA korzystać z trybów SVGA!!! Jeśli Game Wizard był wspaniały, to Game Wizard 32 jest wprost boski! A do tego specjalnie dla Czytelników Gamblera z instrukcją po polsku... Oprócz tego również nowy UNP oraz parę innych programików (podziękujcie **Krzysztofowi Zawisło** z Gliwic, który je przysłał i miesiąc temu otrzymał za to nagrodę).

I jeszcze program Ripper do wyciągania z gier grafik/muzyczek/sampli itp. Dzięki niemu można znaleźć wiele ciekawych rzeczy, wypróbujcie jego działanie np. na pliku DATA.MK3 z Mortal Kombat 3!

W ogóle idea zestawu DDTpack chyba się Wam spodobała (biorąc pod uwagę liczbę listów z dyskietkami, jakie przychodzą do redakcji). Jim Midnite ma do Was jedną prośbę - ponieważ DDTpack zajmuje dość dużo miejsca (ponad 1,6 MB po spakowaniu), dyskietki są „wyciskane" na jak największą pojemność. Tak więc najlepiej byłoby, gdybyście przysyłali dyski znanych firm o dobrej jakości (lub w ostateczności dwie dyskietki).

A na koniec chciałbym podziękować osobom, które zaskoczyły mnie przyjemnie ostatnimi czasy: **Asi Boj**, pierwszej dziewczynie, która napisała do DDT, **Łukaszowi Kodzisowi**, którego poprawki mogą służyć za przykład - szkoda tylko że dotyczą raczej starszych gier i nie będą opublikowane (chyba że zadecydujecie inaczej - patrz wyżej) oraz **Pawłowi Sosińskiemu** z pierwszym w historii DDT multimedialnym listem. A szczególnie dwóm grabarzom, którzy nie spoczęli na laurach i regularnie wspierają rubrykę DDT wysokiej klasy poprawkami do nowych gier: **Przemysławowi Chumańskiemu** z Bydgoszczy oraz **Georgiosowi Furkiotisowi** ze Szczecina.

To dzięki Wam wszystkim mamy najlepszą rubrykę o savegame'ach w kraju.

Marcin Wichary: The Next Generation

PS A wszystkim grabarzom, którzy w letni wieczór wolą zostać w domu, polecam doskonały film „Sneakers" z Robertem Redfordem, Danem Aykroydem i Riverem Phoenixem.

KMF FRONTIER Klub

KMF FRONTIER/ENCOUNTERS CLUB

Heja Frontierowcy. Zastanawia mnie niekiedy, co Was (i mnie) trzyma przy tej gierce. Znam takich, co jeszcze grają we Frontiera, nie mówiąc już o pogrywaniu w oryginalną Elitę np. na emulatorze Spectrum. Coś w tym jest, ta seria wciąga jak niektóre używki. Może minister zdrowia mnie pogoni? „Frontier albo zdrowie - wybór należy do Ciebie". Zobaczymy.

„Sie macie ELITOWCY!

Na samym początku chciałbym zacząć od pytania [chodzi o First Encounters - przyp. Traktor]:

1. Jak do licha mogę zdobyć zezwolenie na wjazd do SYSTEMU, do którego trzeba je mieć?

Teraz ważniejsze rzeczy:

2. W którymś odcinku KMF (10/95) był przykład, jak na początek zarobić dużo kasy, a potem kupić lepszy statek i zdobyć pewną rangę. Następnie trzeba było polecieć do systemu Alioth, gdzie dnia 5-Oct-3252 odbywało się requiem na cześć Turnera. Proponowano dać datek 10000c, oni zaproponują wykonanie misji, którą zawalił Turner. Gdy jestem we właściwym miejscu o właściwym czasie, to gdy dam datek 10000c przydzielają mi miejsce, kasy mi wcale nie ubywa, a misji jak nie było, tak nie ma! Nie wiem, czy to jest spowodowane modyfikacją mojej gry czy czymś innym?!

Bardzo proszę o odpowiedź!!!

3. Jeśli latam Imperial Courierem to jak mogę wymontować silniki, gdy są one częścią statku? Chciałbym zamontować Military Drive!

Teraz sympatyczniejsze sprawy:

4. Kiedy dokonałem zmiany w pliku głównym gry w podanym miejscu (jeden z odcinków KMF), to nic się nie działo, po prostu gra nie uruchamiała się. Dlatego postanowiłem odnaleźć bajt, który odpowiada za stan gotówki. Edytujemy plik firstenc.exe. Poczynając od bajtu nr 311A0h wpisujemy FFFF7Fh i mamy dosyć dużą sumę na koncie.

5. Następna sprawa to odpowiedź na pytanie z nr. 5/96. Commander PF pytał dlaczego, kiedy lata statkiem Imperial Explorer przy katapultowaniu rozbija się. Niech spróbuje katapultować się z miejsca lub z małą prędkością, wtedy nic się nie stanie."

Commander Viking, Alioth

Drugi list też dotyczy FE.

„Very ważne

A zaczęło się tak...

Miałem dosyć mozolnych lotów po naszej galaktyce. Waltera spotkałem w Czarnobylu na Gateway. Strzeliłem mu drinka, a facet w trakcie rozmowy wymienił nazwę układu (chyba Polaris albo coś w ten deseń). Spoko. Nieważne jak, ale moim Harrierem wyposażonym w 10 Mk2 assault missiles (rakiety szturmowe), dwa large plasma accelerators i insze cudeńka techniki z 3250 roku doleciałem tam. OK. Znalazłem się przy stacji-promie, opatrzonej kryptonimem "???„. Dostałem się do niej z prędkością ok. 60 tys. km/s i hamując dzięki napędowi buraczkowemu [??? - Traktor] zadokowałem. Dobra. Stacja wykonała skok do układu Miaceze [37,144], gdzie po ciężkich walkach dotarłem do następnej stacji (też "???„). Thargoid Clone Leader obiecał mi statek (legendarny Mirage) za wykonanie misji. Miałem za pomocą „Thargoid missiles" uszkodzić bunkier w mało znaczącym układzie, na mało znaczącej planecie. Spoko. Trzeba tylko wyładować MB-4 mining machine, a ona ma znaleźć jakiś szczep bakterii czy coś w tym stylu, który uratuje kolesiów z Miaceze."

Bardzo podobała mi się „fabularna" forma tipsu. WIĘCEJ TAKICH!

Kończę hasłem, pod którym, jako zażyły przeciwnik mokrosoftu, podpisuję się wszystkimi kończynami, jakie mi jeszcze zostały.

Hiroszima 45 – Czarnobyl 86 – Windows 95

HOWGH.

Imć Traktor II Jr.
traktor@lupus.waw.pl



KONKURSY, KONKURSY

Przypominam, abyście na kartkach konkursowych zamieszczali również tytuły swoich ulubionych gier (jeden, dwa). Nie jest to obowiązkowe, ale mile widziane. Na tej podstawie będę mógł przedstawiać co miesiąc Listę Przebojów.

Oto rozwiązanie konkursu z numeru 05/96.

1. Producentem gry Anvil of Dawn jest firma New World Computing.
2. Żadna gra role-playing nie zajmuje 6 dysków kompaktowych.
3. Draracle Cavern, Gorkha Swamp i Urbish Mines odwiedzamy w grze Lands of Lore.
4. W podziemiach zamku Blackfang należy odnaleźć królową Kalindrę.
5. AP to skrót oznaczający Astral Points.
6. Rozpędzenie sabatu, pokonanie smoka i złych zakonników, to zadania, z jakimi spotykamy się w grze Darklands.

Kto wygrał możecie, jak zwykle, przeczytać we wstępniaku do tete.

I nowy konkurs.

Pytania za 1 punkt:

1. Wymień tytuł przynajmniej jednej gry, opartej na twórczości J.R.R. Tolkiena.
2. Te kamienne przedmioty (medalion, nóż, berło itp.) uaktywniają magiczne teleporty. W jakiej grze?
3. Wśród niżej wymienionych tytułów znajduje się jeden fałszywy: Crystals of Arborea, Dungeon Hack, Fantasy Empires, Knights of Camelot, Stronghold, Betrayal at Krondor, Bridge to Maramon. Który?

Pytania za 2 punkty:

4. W jakim świecie toczy się akcja gry Pool of Radiance (uwaga: chodzi o świat, a nie system)?
5. Istnieje pewna gra role-playing, w której (przy wyborze odpowiedniego poziomu trudności) po śmierci bohatera program kasuje nam wszystkie save'y. Co to za gra? Ułatwienie - producent: SSI, system: AD&D.
6. Wszyscy bohaterowie rodzaju męskiego zakochują się w pewnej pannie i nie chcą jej zwrócić ojcu. W jakiej grze spotykamy się z tym problemem?

LISTY, LISTY

I. „Witam Cię Magnificusie!

Może najpierw przedstawię się: jestem Asia, czasem Madame the Ant, lub po prostu: The Ant. Wszystko wskazuje na to, że jestem dziewczyną i to zakochaną w RPG. Nie gram „na żywo" w RPG, nie mam na to czasu, ale na komputerze kocham to robić. Pisane fantasy niezbyt mi odpowiada (wyjątek stanowi tu wspaniały Discworld), wolę science-fiction. Na początku mój ranking RPG:

1. Betrayal at Krondor (to był mój „pierwszy raz")
2. Realms of Arkania II „Star Trail"
3. Lands of Lore
4. Bloodnet (to taki trochę nietypowy RPG, ale w końcu RPG to także cyberpunk)
5. Menzoberranzan

Mam problem, z którym zwracam się do Ciebie lub do Czytelników. Dotyczy on Realms of Arkania II. Szukam wszelkich wskazówek i pomocnych uwag na temat tej właśnie gry. Gram w nią od dosyć dawna, ale nie mogę nic konkretnego zdziałać. W pewnym momencie dotarłam do jednego z miast (nie pamiętam nazwy, a save niestety poszedł do lasu) i pytałam o Star Trail. Spotkałam rudowłosego gościa, który kazał sobie zapłacić 90 dukatów i powiedział, że mi pomoże. Zapłaciłam, a on zaprowadził mnie do podziemi świątyni Phex, zamykając mnie tam. Podziemia te prowadzą donikąd i nie mogę się z nich wydostać. Co zrobić?

Z ostatniej chwili!!! Znalazłam to miasto i w podziemiach tajne przejście. Niestety, dopadli mnie jacyś kapłani (gdy podeszłam do skrzyni), z którymi nie mogę sobie poradzić. Na to chyba nie ma rady.

Na początku dołącza do mnie facet, z którym mam iść do miasta oblężonego przez orków (Lovagen???). Gdy oddaję im broń i wchodzę do miasta facet ten mówi, że w okolicy mieszka jego brat, do którego mogę się zwrócić o pomoc. Gdzie ten brat mieszka? Bardzo proszę, pomóżcie zagubionej niewieście!"

Buziaczki, Asia

To, że grami fabularnymi interesuje się coraz więcej dziewcząt, jest faktem. Ale zainteresowanie płci pięknej komputerowymi RPG wciąż jest zbyt małe. List więc pochodził od chlubnego wyjątku. A przy okazji bardzo proszę wszystkich panów o nieprzybieranie żeńskich pseudonimów z nadzieją, że wtedy opublikuję ich list! Problemy Asi związane z grą Star Trail zostaną, mam nadzieję, niedługo rozwiązane. Zamierzam bowiem opublikować rozwiązanie autorstwa Ebenezuma Milczącego (tylko miejsca wciąż brak). Ale jak ktoś chce osobiście pomóc Madame, to jej adres podaję w Skrzynce Pocztowej.

II. „Dlaczego konkursy w Gildii są takie proste? Apeluję do tego, kto wymyśla pytania, aby ruszył szarymi komórkami i troszkę się postarał. I jeszcze jedno, prześlijcie mi, proszę, nazwiska tych, którzy spowodowali tak drastyczne zmniejszanie się Gildii [chodzi zapewne o numer 04/96 - dop. red.] - cisnę im kilka piorunów kulistych między oczy lub naślę na nich bandę wściekłych kenderów."

Warlock

Konkursy w Gildii proste są dla osób, które sporo grają i to od dawna (bo przecież pytam czasem o starocie). Nie sądzę, aby dodatkowe utrudnianie Wam życia było celowe (chociaż konkurs w tym numerze wcale nie wydaje mi się taki łatwy). Zresztą, kiedy w marcu zrobiłem konkurs ciut trudniejszy, przyszło najmniej odpowiedzi w historii całej Gildii. A co do fireballów między oczy, to jestem za! Natomiast zamiast kenderów proponuję głodne trolle. I jeszcze jedno: powiedz, jak miałbym Ci wysłać nagrodę (gdybyś wygrał w losowaniu, bo zdobyłeś maksimum punktów) skoro nie podałeś adresu?

III. „Jako że w ostatniej Gildii (05/96) znów ukazało się kilka listów od Czytelników, mających jakieś problemy, postanowiłem się odezwać. Odpowiem na pytania dotyczące gry Crystal Dragon. Aby rozwiązać zagadkę z pergaminami w niszach należy cofnąć się do poprzedniego (7) poziomu. Tam odnaleźć dziurę w podłodze. W pobliżu znajduje się tabliczka z napisem Wishing Well. Trzeba mieć cztery monety: miedzianą (z poziomu 1), złotą (z poziomu 2), srebrną (z poziomu 3) i brązową (z

poziomu 5). Po wskoczeniu do dziury znajdziemy się w małym pomieszczeniu, w którym na podłodze jest przycisk. Gdy położymy na nim jedną z monet, podłoga znika i spadamy do kolejnego pomieszczenia (znowu „monetowy przycisk"). Po którymś takim spadnięciu trafimy do komnaty, gdzie jest grobowiec wielkiego wojownika. Drogę powrotną zamknie pole magiczne. Teraz trzeba zabrać piszczel zmarłego (z niszy), który okazuje się różdżką teleportacyjną. Z drugiej niszy bierzemy miecz Fury i kiedy pojawi się ściana używamy różdżki (lub czaszki złodzieja z 4 poziomu). Jesteśmy przy trzeciej niszy i stamtąd zabieramy tarczę Sentinel. Teraz czas na teleportację za blokujące drogę pole magiczne. Znajduje się tam kolejny „monetowy przycisk". Teraz spadamy na samo dno studni. Oprócz monet znajduje się tam teleport umożliwiający powrót na górę. Idziemy na poziom 8. Zamiast pergaminu z napisem Sentinel należy położyć tarczę, a zamiast pergaminu Fury - miecz. Otworzy się przejście pozwalające na dalsze zwiedzanie poziomu 8. Zarówno Sentinela, jak i Fury trzeba zabrać ze sobą.

Na zakończenie mojego listu pozostaje mi już tylko życzenie szanownemu Erectusowi Magnificusowi osiągnięcia co najmniej 1000 lat życia. Mam też nadzieję, iż żadne tam solucje czy tipsy nie wypra Gildii."

Piotr Słobodzian

SKRZYNKA POCZTOWA

Madame The Ant, ul. Marusarzówny 9/28, 80-288 Gdańsk.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus

CLUB SIMULATOR

Witam w tym pięknym miesiącu - lipcu! Najpierw rozwiązanie konkursu RPG, potem standardowo - dużo „mięcha", czystego ekstraktu symulatorów w stężeniu 100%. Zapraszam.

Rozwiązanie

Wcześniej wyłonione i wymienione kolegium zostało zmuszone do wydania wyroku w sprawie skrótu „RPG". Niestety, odpowiedzi nie przyszło zbyt wiele. Czyżby konkurs był za trudny? Ale oto skazany: pierwszą nagrodę otrzymuje Wojciech Leśniak ze Strzyżowic za hasło religijno-liturgiczne: „Rzekł Pan: Gambler". Może to trochę narcystyczne, ale mnie się podoba. Wybór był trudny. Wśród możliwych zwycięzców wymienię hasło „Radziecki Pojazd Gąsienicowy" Tomasza Bartkiewicza, czy „Recytacja Poezji Gruzińskiej" Piotra Weremczuka [mnie się podobało „Rolnik Pali Gówno" - don Pedro]. Niestety, jeden z członków kolegium, Killer miał argumenty nie do odparcia (m.in. kulki 9mm), więc wygrał jego kandydat. Wojciech Leśniak otrzymuje grę F-15 II, ufundowaną przez Zgredakcję.

Gabinet figur wo(j)skowych

„Dzisiejszy raport będzie dotyczył walki powietrznej w grze „F-15 STRIKE EAGLE III".

1. Największym burakiem w grze, jak i głupotą autorów jest to, że po wykryciu naszej maszyny komputer wysyła ZAWSZE osiem swoich samolotów.

2. Samoloty przeciwnika wysyłane są zawsze, jeżeli nasz samolot zostanie namierzony przez jakikolwiek obcy radar.

3. Samoloty przeciwnika nigdy nie atakują grupami, zawsze pojedynczo, ale nadlatują prawie zaraz po sobie.

4. Jeżeli obcy samolot wystrzeli w naszym kierunku rakietę, należy odrzucić bomby [NIE ZGADZAM się. W ten sposób misja bierze w łeb, a oto tylko chodzi przeciwnikowi. Grałem w F-15 III dość długo - kilka tygodni bez przerwy i nigdy nie zrzucałem bomb w takiej sytuacji, a dopiero gdy zostałem trafiony i każdy kilogram masy był zbędny - Z.K.], zwiększyć ciąg, ale tylko do ok. 70-80%. Zwiększenie ciągu poza tę granicę nie ma większego sensu, bo i tak nie odczujemy różnicy, a silniki zużywają mniej paliwa [Również się nie zgadzam! Co dopalacz, to dopalacz, tyle że należy go używać w sytuacjach awaryjnych - Z.K.], przestawiamy radar na tryb walki powietrznej i szukamy lamera, który nam wyciął taki numer. Dezorientujemy rakietę środkami zakłócającymi dopiero, kiedy znajdzie się w odległości ok. 2-3 km od nas [I UNIK zgodnie ze wskazówkami z Klubu, z Gamblera 09/95 - Z.K.].

5. Tuż po wykryciu nas przez radar przeciwnika przestawiamy swój radar na przeszukiwanie przestrzeni powietrznej i ustawiamy tryb LRS. Należy jednak pamiętać o tym, że trzeba zmieniać ustawienie głowicy w pionie.

6. Inne samoloty pojawiają się na ekranie radaru w postaci kreseczek z kółeczkami na końcu, przy czym kreseczka symbolizuje dziób samolotu i wskazuje nam kierunek, w którym lecą tamte samoloty.

7. Zaznaczamy samoloty na ekranie radaru za pomocą lewego przycisku myszy. Otrzymujemy wtedy informacje o odległości celu od nas i szybkości zbliżania do naszego samolotu. Na ekranie radaru nadal widać inne samoloty.

8. Lokujemy wiązkę radaru na celu klawiszem L lub prawym przyciskiem myszy. Cel zostaje zaznaczony na HUD i mamy frajera jak na dłoni.

9. Wprowadzamy cel do dużego kółka na HUD-zie i czekamy, aż znajdzie się w zasięgu aktywnej broni (czyt. rakiety). Zaczyna wtedy migać gwiazdka pod znacznikiem celu i światełka na obudowie kabiny.

10. Naciskamy SPACE i patrzymy, jak z wroga bucha ciemna kita dymu.

11. Najlepszymi rakietami w grze są pociski AIM-120 AMRAAM. Po wystrzeleniu zapominamy o nich i namierzamy kolejnego przeciwnika. Poza tym mają największy zasięg. Rakiety AIM-7 SPARROW wymagają ciągłego oświetlania celu przez radar samolotu—nosiciela, aż do uderzenia rakiety w cel. Pocisk AIM-9 SIDEWINDER jest naprowadzany na podczerwień i ma najmniejszy zasięg. Po jego wystrzeleniu możemy namierzać kolejny cel. W tej grze rakiety są celne prawie w 100% (w ciągu roku grania rakiety tylko dwa razy nie trafiły w cel).

12. Rakiety wystrzelone przez wyrzutnie SAM-ów najlepiej zmylić przez zejście na małą wysokość (ok. 100-150 stóp)."

Sylwester „Maverick" Jakubowicz

Problemy symulowane

Teraz czas na kilka pytań. Tym razem pisze OStRY.

1. „Czy są jakieś symulatory nietypowych maszyn np. SR-71 Blackbird, U-2, SAAB 37 Viggen. Jeśli tak, to jakie?"

Niestety, nie.

2. „Czy warto kupić TOP GUN (F-14 Fleet Defender rusza się, jak mucha w smole)?"

Jasne! Patrz opis (Gambler 6/96), rozwiązanie i co tylko chcesz. Ta gra zwala z nóg!

3. „Czy będzie jakiś polski symulator? Kiedy?"

Już jest - Desert Wolf na Amigę, w cenie 42 zł. Jak podaje producent, firma Seven Stars, jest to „symulator myśliwca z dużą ilością strzelania" (recenzja na str. 76).

4. „Czy warto kupić i-glasses?"

Jeśli cierpisz na nadmiar gotówki, to warto, ale według mnie są ważniejsze rzeczy. Zawsze pozostanie też problem niekompatybilności starszych gier z tym sprzętem.

5. „Do czego służą klapy (poza tym, że się urywają)?"

Klapy zmieniają profil skrzydła i zwiększają jego siłę nośną przy małych prędkościach, ale powodują większy opór powietrza. Dlatego, lecąc zbyt szybko możesz je „zgubić". Natomiast przy małej prędkości pozwalają zmniejszyć prędkość przeciągnięcia samolotu.

6. „Jak w TFX wypuszczać spadochron (hamulec)?"

Czyżby brak instrukcji? ZAPODZIAŁA SIĘ GDZIEŚ?

7. „Jak skutecznie uciekać przed rakietami w TFX, po wyczerpaniu się folii i flar?"

Oto jest pytanie! TFX to dosyć uproszczony symulator, więc zbyt dużych możliwości nie ma. Spróbuj zastosować się do porad z Gamblera nr 09/95.

8. „W TFX (w modelu Realistic i Simple, w Military Spec nie próbowałem) można:

a. lecąc F-117, utrzymywać się w powietrzu przy prędkości 86 mil/h,

b. F-22 i EF 2000 lecieć 16 metrów nad ziemią - tak udało mi się przelecieć pod mostem na rzece.

Czy to buraki w grze, czy takie rzeczy są możliwe?"

Lot poziomy z prędkością 86 węzłów nie jest możliwy do wykonania samolotem F-117. Ma on prędkość lądowania około 250 km/h, a prędkość przeciągnięcia minimalnie tylko mniejszą. Policz sam. Sprawa „b". To możliwe, ale w gładkim terenie i z bardzo małą prędkością. W czasie operacji Pustynna Burza brytyjskie Tornada przeprowadzały ataki z pułapu kilkunastu metrów.

Ass-y odmętu

„Teraz coś o Subwar 2050. Tu, aby szybko wykonać misję należy albo być bardzo cichym, albo bardzo szybkim. Cała strategia polega na tym, aby namierzyć wroga (nie bójmy się używać sonaru aktywnego), szybko zbliżyć się do niego i jeszcze szybciej zniszczyć [Cóż za oryginalna taktyka, jaka inwencja twórcza - Z.K.]. Łatwo powiedzieć, trudniej zrobić [O, już lepiej! - Z.K.]. Po pierwsze, nie należy odpalać torped „na ślepo", ponieważ nie znajdą one (prawie) nigdy drogi do celu. Lepiej dobrze wycelować, niż potem nie mieć czym walczyć. Rakietami strzela się dobrze, pod warunkiem, że w chwili ich odpalania nie wykonujemy ostrego uniku. Rakiety mają też inną ciekawą zaletę: można nimi strzelać ponad powierzchnię wody (w jednej misji to się przydaje). Wabików nie należy zabierać zbyt dużo - trzy wystarczą. Zamiast je zrzucać lepiej wykonać bardzo ostry skręt. Za łodzią powstanie wtedy silny wir, ogłupiający wrogą torpedę. Czasami pomaga również trzymanie się blisko wrogiego transportowca - inni wrogowie nie będą do nas strzelać w obawie uszkodzenia swojej jednostki. Nie polecam również używania min. Prawdopodobieństwo nadziania się wroga na minę jest niewielkie, a my sami możemy się uszkodzić równie łatwo jak nieprzyjaciel. W podwodnej walce kruchych batyskafów wygrywa najszybszy, dlatego wszelkie naprawy należy zaczynać od systemów napędowych. Odstrzelenia kiosków i oderwania turbin życzy"

(w roli kapitana) Pilot Nightman

Podsumowanie

I na tym kończymy ten odcinek superserialu o symulatorkach. Przypominam o nakazie korespondencji z Klubem. Polecam się na przyszłość.

col. Zgred Killer

BATTLE ISLE 2 (PC)

Tajne poziomy: DIONE, NAIAD.

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 1 pkt

CANNON FODDER (PC)

W opcjach kliknij na save, jako nazwę pliku podaj JABULA i wciśnij ENTER. Od tej pory klawiszem F10 przenosisz się na następny poziom.

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 1 pkt

COMMAND & CONQUER (PC CD-ROM)

Misja jedenasta (NOD)

To z pewnością najtrudniejsza misja w całej grze. Dla wielu będzie to misja ostatnia... Kieruj się na dół, komandos niech kasuje piechotę. Chroń go przed atakiem jednostek pancernych, które musisz niszczyć wykorzystując piechotę. Na dole odszukaj bazę. Do tego czasu możesz stracić góra 2-3 jednostki (ale nie komandosa). Chroń inżynierów. Gdy już odnajdziesz bazę, atakuj wszystkimi jednostkami (oprócz komandosa i inżynierów oczywiście) pierwszą wieżę strażniczą, jednocześnie inżynierowie chronieni przez komandosa przechodzą do wnętrza bazy. Okazuje się, że w środku jest baza NOD!!! Pozostałości swoich żołnierzy wciągnij do środka i przygotuj się do obrony. Gdy wróci harvester zajmij rafinerię i (jeśli chcesz) pozostałe budynki. Następnie doprowadź energię (przez worki z piaskiem) do drugiej wieży strażniczej GDI i postaw tam obelisk (najpierw sprawdź, czy masz wystarczający zapas energii!), za pomocą którego musisz jak najszybciej skasować łódź wroga. Kup jeszcze jeden lub dwa harvestery.

Pozostałą kasę przeznaczaj na stealth tanki. Gdy naloty zniszczą Twój construction yard, powinieneś mieć co najmniej sześć stealth tanków. Sprzedaj wszystkie budynki - oprócz rafinerii, baraków i elektrowni. Następnie niech wszystkie stealth tanki wyjadą poza bazę. Cztery skieruj na górę. Znajdziesz tam bazę wroga. Nie wdawaj się w walkę, tylko objedź ją z lewej strony. Na górze zobaczysz construction yard. Rozwal go, tylko ostrożnie!!! Żadna z Twoich jednostek nie powinna oberwać. Pozostałe pojazdy niech pojadą w prawy, dolny róg bazy GDI. Będzie tam orca. Rozwal ją. Teraz wszystkie s-tanki w prawy, górny róg. Rozwal fabrykę. Może być ciężko, więc lepiej zanim to zrobisz, odciągnij uwagę GDI na drugą stronę bazy, nawet poświęcając swojego stealth tanka. Następnie jedź na środek mapy, rozwal harvestera. Teraz zniszcz jak najwięcej elektrowni GDI (zacznij od prawej strony). Musisz zlikwidować baraki. Będzie ciężko, ale nie przejmuj się stratami. Jeśli Ci się uda, wygraną masz praktycznie w kieszeni. Pozostało tylko kolejno skasować pozostałe budynki. Bułka z masłem. Gdy zniszczysz wszystko (łącznie ze wszystkimi jednostkami!), wyjedzie transporter z piechotą. Rozwal go i po kłopocie.

Misja dwunasta (NOD)

Bardzo prosta misja. Powiem tylko, że Twoja baza powinna znaleźć się w lewym, dolnym rogu mapy. Postaraj się doprowadzić worki z piaskiem do mostu, trochę powyżej środka mapy. Postaw tam obelisk (z ochroną!). To powinno powstrzymać wroga.

Misja trzynasta (NOD)

Na początku chroń inżyniera, rozwal jednostki GDI, wybuduj bazę. Następnie niech inżynier zajmie śmigłowiec, a komandos zbada wyspę. Powinien się odsłonić kawałek lądu „pod" wyspą. Do śmigłowca zapakuj czterech gości z bazookami. Zabierz komandosa i leć jak najniżej (na mapie) się da. Wyląduj, rozwal wszystkich (piechotą zajmie się komandos, pozostałymi - reszta). Poczekaj na MCV. Wybuduj drugą bazę. Mogą w niej być tylko koszary, lotnisko i rafineria. Pozostałe budynki muszą być w pierwszej bazie. Gdy już się rozbudujesz, poprowadź worki z piaskiem na dół (do pierwszej bazy wroga). Postaw tam dwa obeliski, za pomocą których musisz rozwalić wieże strażnicze. Gdy już to zrobisz, wpadnij do tej bazy, zajmij rafinerię, construction yard, baraki i fabrykę. Resztę rozwal. Całą kasę przeznaczaj na mamuty (5-10), grenadierów (10-15), flame tanki (3-5). Tak uzbrojony wal na górę. Po drodze rozwal minibazę (construction yard, elektrownia i wieża), wioskę (ukryci żołnierze!). Na górze znajdziesz ostatnią już bazę GDI. Wiesz już, co robić.

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 3 pkt. (+ 2 pkt.)

CYCLONES (PC)

Wszystkie poniższe cheaty wpisujemy z linii komend DOS. Składnia cheata: liczba 8335791 koniecznie, pozostałe składniki opcjonalnie: CYCLONES 8335791 [-D(E|M|H)] [-W(1-8)] [- L<Lvl#>] [<MapName>] [-A(1-3)] [-J] [startx starty] [startz]

-D(E|M|H) - wybór poziomu: -DE (łatwy), -DM (średni), -DH (trudny);

-W<#> - dostępne rodzaje broni włącznie z wyspecyfikowanym numerem razem z amunicją na full, np. CYCLONES 8335791 -W3 udostępni Ci broń o numerach od 1 do 3, czyli Gauss Pistol, Chaingun, Alien Pistol;

-L<#> - zaczynasz od poziomu nr #, np. CYCLONES 8335791 -L5 oznacza, że poziom 5 zaczynasz z pozycji startowych dla danego poziomu. Poziomy 9, 17, 18, 20, 24 są niekompletne i nie odwiedzane podczas normalnej gry;

- wyspecyfikowanie nazwy mapy, pliki .MAP w katalogu - standardowa lokacja (1,1);

-A<#> - wystartowanie z bronią ręczną (1 lub 2 lub 3), 1 = Sabre glove, 2 = Saw glove, 3 = Nano hand;

-J - startujesz z jump jetem + duże doładowanie.

Przykładowo: CYCLONES 8335791 hive2 30 30, CYCLONES 8335791 -L4 -DE -W4 -A2

Uruchamiając poprzez CYCLONE 8335791 #S (gdzie # oznacza numer poziomu) - odpalasz pojedynczy poziom natychmiast bez oglądania intro. Jednocześnie po przejściu poziomu gra kończy się. Pozostałych kodów można także używać.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

CYRIL CYBERPUNK (PC)

RSGOD - niewrażliwość na ciosy;
RSDOC - energia na full;
RSGOODIES - amunicja na full, wszystkie rodzaje broni, maksymalne dopalacze;
RSKEYS - wszystkie klucze;
RSFUEL - paliwo do dopalacza na full;
RSSHIELD - włączenie tarczy (shield);
RSEND - zakończenie aktualnego poziomu i skok na kolejny;
RSLEVnn - skok na poziom nn (nn - numer poziomu);
RSFLYxxyy - skok do współrzędnych (xx,yy) na aktualnym poziomie;
RSGRAV - nie ma grawitacji;
RSNUKE - zabija wszystkie potwory na danym poziomie;
RSLIFE - dodatkowe istnienie;
RSNOWALLS - nie ma kolizji;
RSDIE - odbiera energię i istnienia.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

DESCENT II (PC)

Wersja demo

GABBAGABBAHEY - tracisz wszystko oprócz 1% tarczy (shield) i energii;
ZINGERMANS - przełącznik niewrażliwości na ciosy;
MOTHERLODE - wszystkie rodzaje broni;
ALIFALAFEL - akcesoria;
EATANGELOS - Homing Weapons;
CURRYGOAT - wszystkie klucze;
JOSHUAAKIRA - cała mapa;
WHAMMAZOOM - warping;
ERICAANNE - skacząca broń???;
BITTERSWEET - psychodeliczne ściany;
PIGFARMER - jednorazowe użycie wyświetla „Hi John!!!" i redukuje rozmiar ekranu, dwukrotne - wyświetla „Bye John".

Pełna wersja

ALMIGHTY - niewrażliwość;
LPNLIZARD - Homing Weapons;
FREESPACE - warping;
ALIFALAFEL - jak w wersji demo;
SPANIARD - przypieczenie wszystkich robotów w kopalni, dwukrotne użycie - przypieczenie Guide-Bota;
GOWINGNUT - Guide-Bot atakuje roboty;

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ★ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ★ LABORATORIUM - nieodłączną częścią pisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ★ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł)
- ★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 17,50 zł (175.000 zł), za 12 numerów - 34 zł (340.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ★ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ★ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ★ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ★ Rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ★ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ★ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ★ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- ★ Cena kioskowa: 2,30 zł (23.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 55 zł (550.000 zł), za 13 numerów - 29 zł (290.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga – zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika „AMIGA Magazin".
Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ★ AMIGA Play – opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków").
- ★ Public Domain – opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain – dyskietki Fisha.
- ★ Kuferek AMIGI, czyli Tips & Tricks.
- ★ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ★ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ★ Cena kioskowa: 3,50 zł (35.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 19,20 zł (192.000 zł), za 12 numerów - 36 zł (360.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

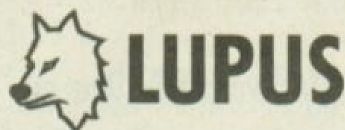
Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

- ★ Cover story, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
- ★ T&T to klasyczne „tips& tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16- stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
- ★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), zgrywy politycznej („Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 3,30 zł (33.000 zł)

- ★ **W prenumeracie taniej: 18 zł (180.000 zł) za 6 numerów, 34 zł (340.000 zł) za 12 numerów.**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	19,20 (192.000,-)	kwota:	
	12	36,- (360.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	18,- (180.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 31.07.96 Kupon 7/96			suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	19,20 (192.000,-)	kwota:	
	12	36,- (360.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	18,- (180.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 31.07.96 Kupon 7/96			suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	19,20 (192.000,-)	kwota:	
	12	36,- (360.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	18,- (180.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 31.07.96 Kupon 7/96			suma:	

LUPUS

CADCAM FORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, Map-Info... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.

Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnię) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł za 6 numerów (150.000 zł).

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł (150.000 zł) za 6 numerów .

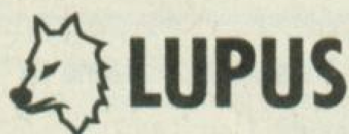
Polski Rynek Komputerowy jest kwartalnikiem zawierającym aktualne dane teleadresowe firm związanych z branżą komputerową, które wzbogacone są artykułami umożliwiającymi poznanie przemian zachodzących na rynku komputerowym w Polsce. Redakcja pisma kierując się sygnałami nadchodzącymi od wielu firm oraz od czytelników, wprowadziła pewne zmiany w charakterze merytorycznym pisma. Dlatego oprócz dotychczasowych działów takich jak:

★ Katalog Firm, Przegląd Rynku, Rynek Prasy Komputerowej, Producenci Sprzętu i Oprogramowania

w piśmie zamieszczone będą specjalne rubryki zatytułowane "Witamy w Polskim Rynku Komputerowym" oraz "Reflektor firm", w których będą mogły się reklamować firmy związane z rynkiem komputerowym. Naszym życzeniem jest, aby Polski Rynek Komputerowy stał się platformą porozumienia i profesjonalnym narzędziem pracy zarówno dla tych firm, które bezpośrednio działają w branży komputerowej, jak i tych, które są użytkownikami sprzętu i oprogramowania.

★ Cena kioskowa: 20 zł

★ W prenumeracie taniej: za 4 numery: 60 zł



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa
datownik · podpis przyjm. · opłata zł	datownik · podpis przyjm. · opłata zł	datownik · podpis przyjm. · opłata zł

BITTERSWEET - jak w wersji demo;
PIGFARMER - jak w wersji demo;
GODZILLA - łatwiej zniszczyć roboty;
GABBAGABBAHEY - jak w wersji demo.
Parametr z linii komend DOS:
superhires - włącza rozdzielczość 1024×768 i 1280×1024

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt. (+ 3 pkt.)

DOGFIGHT (PC)

Klawiszologia: F1-F8 - widoki,
F9 - mapa,
A - wykaz obiektów,
ESC - przerwanie misji,
+/- - moc silnika,
1-3 - ustawienie dyszy w HARRIERZE,
W - hamulce kół,
B - hamulce aerodynamiczne,
P - pause,
] - klapy,
F - flary,
C - chaff,
G - podwozie,
ENTER - zmiana broni,
SPACE - strzał.

Łukasz Wiśnioski (Łódź) – 2 pkt.

DRAGON SPIRIT (PC)

Zatrzymaj grę klawiszem F9. Wpisz DRAGON HEAD i naciśnij klawisz F10.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 0,5 pkt.

DUKE NUKEM 3D (PC)

Aby użyć tych kodów, spauzuj grę i wpisz dany kod. Dla wszystkich wersji.
DNKROZ - przełącznik God Mode;
DNCORNHOLIO - jw.;
DNSTUFF - wszystkie rodzaje broni, amunicja i key cards;
DNITEMS - wszystkie rzeczy i key cards;
DNHYPER - atomic health;
DNSCOTTYel - warping, gdzie e - numer epizodu, l - numer poziomu;
DNMONSTERS - potwory znikną, gdy ujrzą Duke'a;
DNVIEW - ukazanie planu ucieczki;
DNCASHMAN - Duke rzuca forsą, gdy wciśniesz spację;
DNRATE - wyświetla frame rate.
DNBETA - wyświetla komunikat Pirates Suck!
DNCOSMO - wyświetla komunikat Register Cosmo Today!;
DNALLEN - wyświetla komunikat Buy Major Stryker.
Tylko wersja 1.1.
DNCLIP - nie ma clipping mode.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt. (+ 2 pkt.)

EARTHWORM JIM (PC)

ITSAWONDERFUL - dodatkowe życie,
POPQUIZHOTSHOT - 1000 sztuk amunicji,
ONANDONANDON - maksymalna liczba kontynuacji,
SLAUGHTERHOUSE - dostęp do pierwszych 5 poziomów na File menu,
HATMAN - zamienia Jima w... - zobacz sam (bardzo fajne!),
IDDQD i IDKFA - każde ukazuje inny credit screen.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt.

EPIC BRIX (PC)

Niektóre kody do gry:

1-1-1 = IJKL	1-1-2 = ALKL	1-1-3 = ILKL	1-1-4 = AJLL
2-1-1 = KJKLE	2-1-2 = KBMLE	2-1-3 = KJMLE	2-1-4 = KBKME
2-2-1 = CLKDG	2-2-2 = CDMDG	2-2-3 = CLMDG	2-2-4 = CDKEG
3-1-1 = ILKLMN	3-1-2 = ILCNMN	3-1-3 = ILKNMN	3-1-4 = ILCLNN
3-2-1 = KDMLMF	3-2-2 = KDENMF	3-2-3 = KDMNMF	3-2-4 = KDELNF
3-3-1 = KLMLEP	3-3-2 = KLENEP	3-3-3 = KLMNEP	3-3-4 = KLELFP
4-1-1 = IBKMMNO	4-1-2 = IBKEONO	4-1-3 = IBKMONO	4-1-4 = IBKEMOO
4-2-1 = ADCOMNO	4-2-2 = ADCGONO	4-2-3 = ADCOONO	4-2-4 = ADCGMOO
4-3-1 = KDKOMFQ	4-3-2 = KDKGOFQ	4-3-3 = KDKOOFQ	4-3-4 = KDKGMGQ
4-4-1 = CBDMNFQ	4-4-2 = CBDEPFQ	4-4-3 = CBDMPFQ	4-4-4 = CBDENGQ
5-1-1 = IJKLNNOP	5-1-2 = IJKLFPOP	5-1-3 = IJKLNPOP	5-1-4 = IJKLFNPP
5-2-1 = IBMDPNOP	5-2-2 = IBMDHPOP	5-2-3 = IBMDPPOP	5-2-4 = IBMDHNPP
5-4-1 = CBLENOGR	5-4-2 = CBLEFQGR	5-4-3 = CBLENQGR	5-4-4 = CBLEFOHR
5-5-1 = CJLMNOGR	5-5-2 = CJLMFQGR	5-5-3 = CJLMNQGR	5-5-4 = CJLMFOHR
6-1-1 = IJKDOOOPQ	6-1-2 = IJKDOGQPQ	6-1-3 = IJKDOOQPQ	6-1-4 = IJKDOGOQQ
6-2-1 = IJCFGQOPQ	6-2-2 = IJCFGIQPQ	6-2-3 = IJCFGQQPQ	6-2-4 = IJCFGIOQQ
6-5-1 = CJLEPOPHS	6-5-2 = CJLEPGRHS	6-5-3 = CJLEPORHS	6-5-4 = CJLEPGPIS
6-6-1 = CJDGHQPHS	6-6-2 = CJDGHIRHS	6-6-3 = CJDGHQRHS	6-6-4 = CJDGHIPIS
7-1-1 = IJKLMPPPQR	7-1-2 = IJKLMPHRQR	7-1-3 = IJKLMPPRQR	7-1-4 = IJKLMPHPRR
7-2-1 = IJKDOHRPQR	7-2-2 = IJKDOHJRQR	7-2-3 = IJKDOHRRQR	7-2-4 = IJKDOHJPRR
7-6-1 = CJDGPIRQIT	7-6-2 = CJDGPIJSIT	7-6-3 = CJDGPIRSIT	7-6-4 = CJDGPIJQJT
7-7-1 = CJDOPQRQIT	7-7-2 = CJDOPQJSIT	7-7-3 = CJDOPQRSIT	7-7-4 = CJDOPQJQJT

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

FATAL RACING (PC)

W menu CONFIGURATION wybierz NAMES i wpisz:
SUICYCO - nowy samochód, MAYTE - nowy samochód, LOVEBUN - nowy samochód, TINKLE - nowy samochód, FORMULA1 - nowy samochód;
DUEL - podnosi poziom przeciwników;
I WON - końcówka trasy;
CUP WON - końcówka mistrzostw;
TOPTUNES - nowe efekty;
REMOVE - wyłącza cheaty.

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 3 pkt.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (PC)

Parametry, z którymi można uruchomić grę:
/c - rekonfiguracja karty dźwiękowej;
/rr - pominięcie ładowania brzmień Midi, o ile są już załadowane;
/t - tekst będzie zawsze wyświetlany;
/ni - ominięcie intro.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

HEXEN (PC)

Kod: SHADOWCASTER#_#=x, gdzie x to: 0 - wojownik, 1 - kleryk, 2 - mag.

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 2 pkt.

IN EXTREMIS (PC)

Level	Kod	Level	Kod
C210	AFBJDH	D315	IJHGBA
E416	EIABDC	D317	JFBADG
F518	AEDKGB	G620	KCFGIB
H721	HEAJDF	H719	KFGCJD
I822	GDEAJF	G623	HEFDKB
H724	JGCDIB	H725	CDAJKE
F526	EFIBAG	I827	BHAJKG
F528	HJKDCF	G629	FKIEJG

Kody do dalszych poziomów (Quick Access Code): GOREXZ73, EPSILON4, NEAREND1, CENTRAL7, ARKEfTYPE, PRACTIX4, ANTARES5, CLEENEND.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

MAGIC AND SWORD (PC)

Przed rzutem kostką przytrzymaj ALT, CTRL, M, S i wpisz liczbę, którą chciałbyś wyrzucić.

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 1 pkt

MEGA MARINES (PC)

Na ekranie tytułowym wpisz: MARINASGAMES. Teraz:
Z - życie,
F - superbroń,
C - paliwo do odrzutowców,
I - odrzutowce,
S - nieśmiertelność,
P - nieskończona amunicja.
Lub wpisz STONEDASAQLASA:
F - broń,
4 - klucze,
W - nieśmiertelność,
I - nieskończona amunicja,
R - next level,
H - dodatkowe granaty,
P - śmierć,
D - smok.

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 2 pkt.

MEGA ZOOLTAR (PC)

Oto hasła, dzięki którym zostaniesz wpuszczony do niektórych budynków:
Xela - dom publiczny,
Redzredg - pijalnia piwa,
Ralland - szpital psychiatryczny,
dr Des - poradnia odwykowa.

Dominik Parzywzdęga (Okolice) – 2 pkt.

OUTER RIDGE (PC)

Uruchom grę z parametrem -devparm. Na głównym menu wciśnij jednocześnie klawisze ALT + SHIFT + U. Włączyłeś tryb edytujący poziomy.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

PANZER GENERAL (PC)

Przydatne rady:

1. Po lądzie poruszaj się zawsze w grupie. Najlepszy skład takiej grupki to: jedna lub dwie jednostki piechoty zmechanizowanej, DOBRY czołg, jak najpotężniejsza artyleria zmechanizowana. Nad taką grupą powinien znajdować się bombowiec nurkujący i myśliwiec. Kilka(naście) takich grupek jest w stanie pokonać każdego przeciwnika.
2. Gdy atakujesz miasta zacznij od ostrzału artyleryjskiego, następnie wykorzystaj myśliwce nurkujące (nie zapominaj o ochronie z myśliwców!), dopiero na końcu atakuj piechotą. NIGDY nie atakuj okopanej w mieście piechoty jednostkami pancernymi!!!
3. Podczas obrony pierwszy szereg ustaw z jednostek piechoty, a za nimi postaw jak najwięcej artylerii.
4. Nigdy nie marnuj sił na cele, których nie musisz zdobyć.
5. Atakując zgrupowanie wroga zniszcz najpierw artylerię. Oszczędzi Ci to wielu strat.

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 1,5 pkt.

PIZZA TYCOON (PC)

Jeśli chcesz bezboleśnie podreperować stan swoich funduszy, weź jak najwięcej pożyczek w banku i zapisz grę AS CHARAKTER. Teraz wybierz NEW GAME i QUICK START. Steruj tym samym typem, co poprzednio. Następnie wróć do zapisanej przedtem gry. Długi w banku znikną. Możesz to powtarzać, aż Twoja kasa powiększy się do odpowiednich rozmiarów.

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 3 pkt.

PREMIER MANAGER (PC)

W menu z transferami wybierz opcję sprzedania gracza, lecz na liście wskaż puste miejsce. Dostaniesz 500 tys. funtów.

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 2 pkt.

QUAKE (PC)

Deathmatch Test
F10 - God Mode,
F9 - nie ma clipping mode,
9 - wszystkie rodzaje broni.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt

RADIX: BEYOND THE VOID (PC)

NSOPTA - wszystkie rodzaje broni,
NSBAGWAN - supertarcze.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

SKAPHANDER (PC)

Skaful - energia na full i wszystkie rodzaje broni,
skanex - następny poziom,
skaplod - wszyscy wrogowie zostają zabici.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

SPECIAL OPERATIONS (PC)

Uruchom grę z linii komend DOS: SO ORIGIN -K. Gdy nieprzyjacielski statek „wleci" w Twój celownik, wciśnij jednocześnie CTRL ALT, a zniszczysz go na pył. Masz także nieskończone tarcze.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

STRIFE (PC)

STUFF - jesteś niezwyciężony, masz wszystkie rodzaje broni i klucze;
GUNS - wszystkie rodzaje broni;
LISTIT - akcesoria;
OPEN - wszystkie klucze;
SPIRIT - nie ma clipping mode;
GOTOxx - warping, gdzie xx to 32, 33 lub 34;
MONEY - forsa i wytrzymałość;
IDMUSxx - zmiana muzyczki, gdzie xx to jej numer;
TIC - przełącznik parametrów urządzeń.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

STRIKE COMMANDER (PC)

Kilka porad:

1. najbardziej opłaca się realizować misje w następującej kolejności:
- Egipt,
- Ameryka Południowa,
- Alaska.

2. Oto przepis na przejście bardzo trudnej misji na Alasce (w której trzeba zniszczyć elektrownię atomową):
- Przed startem weź na maxa Mavericków.
- W normalny sposób leć nad cel.
- Gdy już się nad nim znajdziesz, wypuść wszystkie Mavericki, natychmiast zawróć, włącz dopalacz, przyspiesz czas i módl się.
- Nie zawracaj sobie głowy tym, co jest na ziemi, tylko wal na full speed do bazy. Jeżeli Ci się poszczęści, to nie zostaniesz zaatakowany przez maszyny wroga, a misja będzie wykonana.

3. Jak najwięcej maszyn wroga staraj się niszczyć przy użyciu działka, tylko w ostatecznym wypadku stosuj rakiety.
4. To samo dotyczy celów naziemnych.
5. Nigdy się nie katapultuj.

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 1,5 pkt.

SWITCH (PC)

Level 4 - YAHOO	Level 10 - TRONIC	Level 16 - TEEACE
Level 5 - IMPER	Level 11 - DJAYBE	Level 17 - ZOZOR
Level 6 - BART	Level 12 - JAILE	Level 18 - PSNPSN
Level 7 - MBMBMB	Level 13 - GRIZZO	Level 19 - SILVER
Level 8 - PRINST	Level 14 - MOBYDK	Level 20 - KIKISF
Level 9 - EVERST	Level 15 - LOOPZ	Level 21 - WOOPER
Level 51 - BUSTER		

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

TOWER ASSAULT (PC)

Kody:
AAJIHGDDC, HDICICCII, IDHEHDGCC, IJIIDIHEC, CFDFEFEFJ, JIIJIIIC, AAAABAAAA, CCGDGBBBB, HHIAAJJIG, GGDDJJHFD, JIDCBFGFF, HGGEDDCCB, HHHGFGDCC, IHDCHGHFF.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

WARCRAFT 2 (PC)

W trakcie gry wciśnij ENTER i wklep jedno z haseł:
ON SCREEN - pokazuje całą mapę;
IT IS A GOOD DAY TO DIE - niepokonane i potężne postacie;
DECK ME OUT - upgrade wszystkich typów broni;
TIGERLILY - włączenie skipera leveli, wpisz HUMAN lub ORC i numer poziomu;
GLITTERING PRIZES - dużo złota, drzewa i nafty;
EVERY LITTLE THING SHE DOES - nie limitowana moc magiczna i wszystkie czary na full;
UNITE THE CLANS - wygranie poziomu;
YOU PITIFUL WORM - przegranie poziomu (najgłupsza rzecz do zrobienia!);
TITLE - włącza i wyłącza pewne cheaty;
NETPROF - pokaz laserowych świateł w tle;
FASTDEMO - szybko wyświetlane demo na ekranie tytułowym.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt. (+ 2 pkt.)

WING COMMANDER III (PC)

Podczas misji wciśnij jednocześnie ALT + 0, aby uaktywnić menu z cheatami.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

YO! JOE! (PC)

Prysznic w łazience przywraca energię.

Tomasz Wagner (Poniatowa) – 1 pkt

QUO VADIS, PRZYGODÓWKO?

Jeszcze niedawno człowiek pracowicie wstukiwał angielskie zdania, oglądał szczątkowe rysunki na monochromatycznym monitorze i z zapartym tchem czytał, co też przydarzyło się jego bohaterowi. Czy zastanowiliście się kiedyś, jak olbrzymi skok jakościowy wykonały gry komputerowe (a szczególnie przygodówki) w ciągu ostatniej dekady? Pracując codziennie przy komputerze nie zwraca się na to uwagi. Wystarczy jednak wziąć do ręki pismo sprzed kilku lat, by doznać prawdziwego szoku.

Historyczny zarys zmian

Pod tym bardzo uczonym tytułem chciałbym zawrzeć kilka uwag na temat wspomnianych zmian w wyglądzie i funkcjonowaniu gier przygodowych. Jest rzeczą oczywistą, że najbardziej zmieniła się oprawa graficzna. Wraz ze wzrostem możliwości sprzętu jakość grafiki polepszała się w miarę systematycznie. Wyróżnić można kilka ważnych punktów w rozwoju wyglądu zewnętrznego gier. Pierwszym krokiem w stronę nowoczesności było odejście od nielicznych grafik, uzupełnianych obszernymi opisami lokacji, na rzecz dokładnej reprezentacji każdego miejsca w grze. Rola tekstu ograniczyła się do dialogów z innymi postaciami i informacji uzupełniających. Nikt już nie potrzebował opisu miejsca wydarzeń, bo mógł je na własne oczy obejrzeć na monitorze. Kolejnym krokiem było wprowadzenie animacji. Prawdziwym jednak przełomem stało się dopiero wprowadzenie digitalizowanych postaci aktorów. Do dzisiaj pamiętam, jak piorunujące wrażenie robiły gry, w których zamiast rysowanego bohatera występował żywy aktor – i tak doszliśmy już prawie do czasów nowożytnych. Pierwsze takie gry różniły się od dzisiejszych przygodówek tylko jakością grafiki (przede wszystkim rozdzielczością) oraz ilością zawartego materiału – wraz z rozpowszechnieniem CD-ROM przygodówki mogły zajmować znacznie większą objętość, więc jakość grafiki uległa poprawie, a liczba animacji zwiększyła się.

Porządna klasyfikacja powinna zawierać typowe przykłady gier, zaliczających się do podanych kategorii. Najbardziej cenioną przeze mnie tekstówką był **Hobbit** na poczciwe ZX Spectrum. Styl „grafika na większą skalę" jako pierwsza zaczęła lansować Sierra, więc dobrym przykładem może być chociażby **Larry**. Animacje (jako przerywniki) zaczęły się pojawiać niewiele później, występowały na przykład w **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**. Jedną z pierwszych przygodówek z digitalizowanymi postaciami aktorów była **Mean Streets** firmy Access. To by było na tyle, a teraz bardzo krótko o tym, jak zmieniał się...



Angel Devoid



Psychic Detective

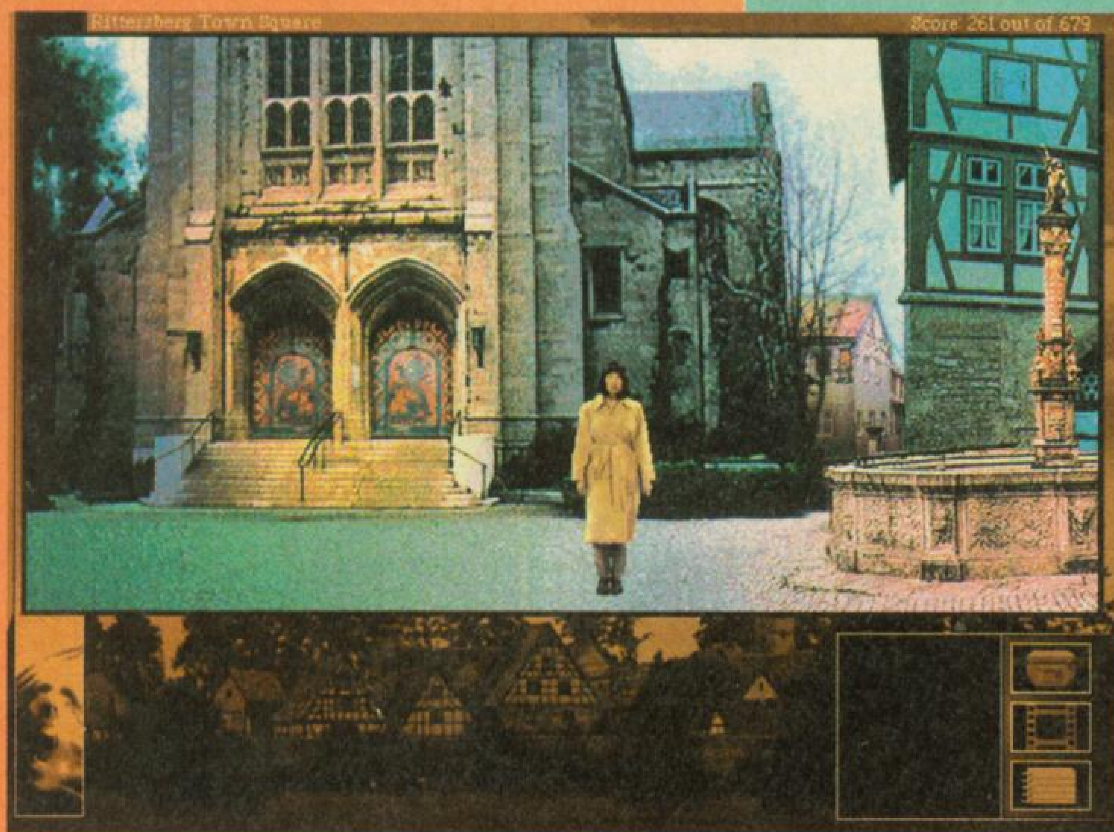


Indiana Jones and the Fate of Atlantis

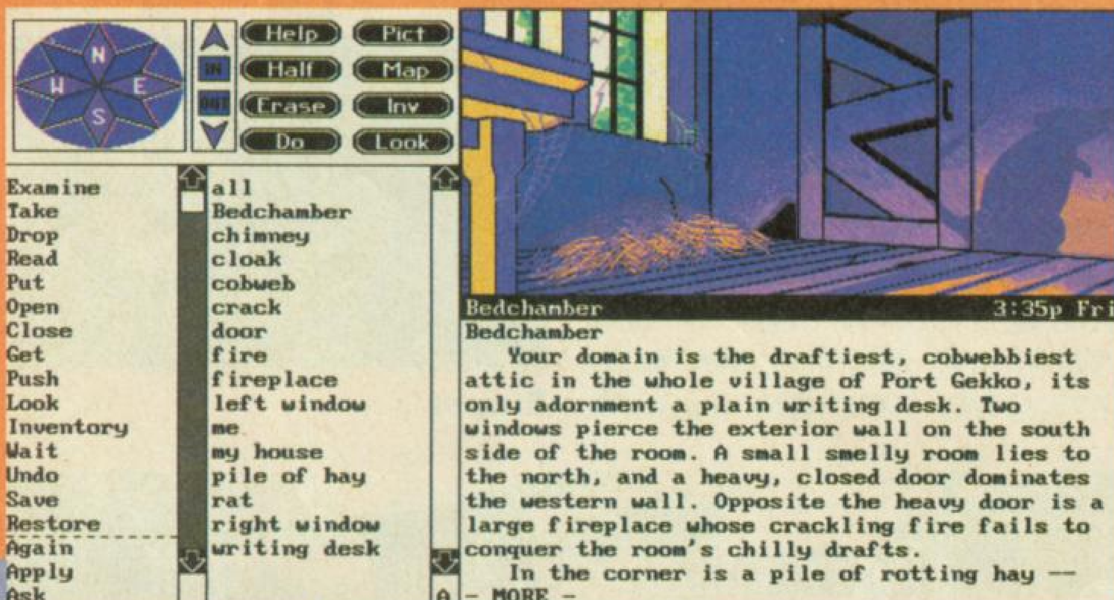
...interfejs

Początkowa konieczność wpisywania zdań została szybko wyparta przez ikony, symbolizujące konkretne czynności. Konkurencyjnym sposobem był system SCUMM, opracowany przez LucasArts. Ikony zostały w nim zastąpione napisami (cza-

sownikami). Oba systemy pozwalały na tworzenie prostych zdań w języku angielskim. I w zasadzie oba zachowały się do dziś, choć przeważnie liczba ikon jest obecnie mocno ograniczona (cztery, pięć). Ostatnim krzykiem mody jest tak zwany floating cursor, czyli inteligentny kursor, który zmienia kształt (i funkcję) w zależności od tego, na co najedzie. Żadnych ikon, żadnych napisów – jeden kursor i po krzyku. Proste. Może nawet zbyt proste.



Gabriel Knight 2



Spellcasting 101

Jak to jest z grywalnością?

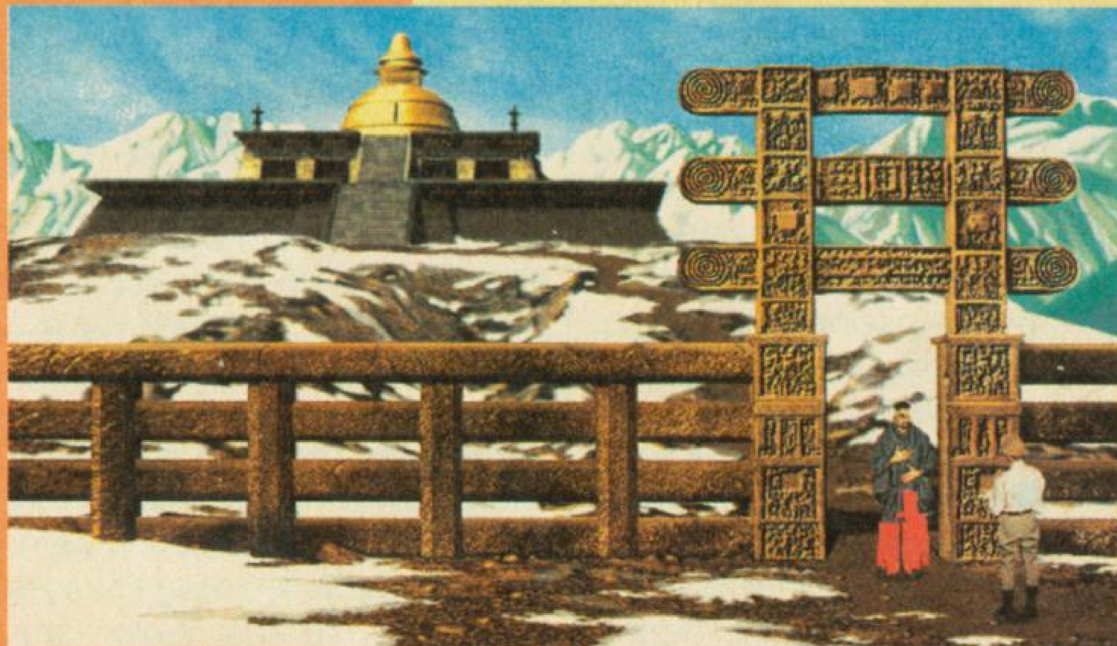
Jak każdy z Was zauważył, przygodówki są z dnia na dzień ładniejsze. Wiadomo jednak, że oprawa gry to nie wszystko. Liczy się pomysł, jakość scenariusza, możliwość poprowadzenia bohatera różnymi drogami do celu. Niestety – to jest ta druga, zdecydowanie gorsza strona medalu.

Efekt przesytu grafiką był najbardziej widoczny w pierwszych przygodówkach na CD-ROM. Producenci do tego stopnia skoncentrowali się na oprawie, że zaniedbali jakość scenariuszy. W rezultacie utarło się przekonanie, iż gry na krążkach są nic nie warte. Na szczęście firmy szybko się „opanowały", inaczej rynek mógłby się załamać. Do tej pory jednak we wszystkich przygodówkach na CD 90% miejsca idzie na grafikę, muzykę i efekty specjalne. Dzięki temu gry nie są dłuższe (a bardzo często wręcz dużo krótsze) od dyskietkowych. Pamiętacie może, jak długi i rozbudowany był scenariusz do **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**? A zajmował przy tym niecałe 10 MB. Z prostego wyliczenia wynika, że na jednej płytce można by zmieścić (zachowując jakość szaty graficznej) przygodówkę o 65 razy dłuższym i bardziej skomplikowanym scenariuszu. Zakładając, że przeciętnemu graczowi skończenie Indiany 4 zajęło tydzień, z taką kompaktową grą miałby zabawę na ponad rok. Tymczasem otrzymujemy gry na kilku krążkach (np. **Angel Devoid** na 4 płytach), które przy odrobinie samozaparcia można skończyć w 3–4 godziny! Cóż za marnowanie możliwości nośnika.

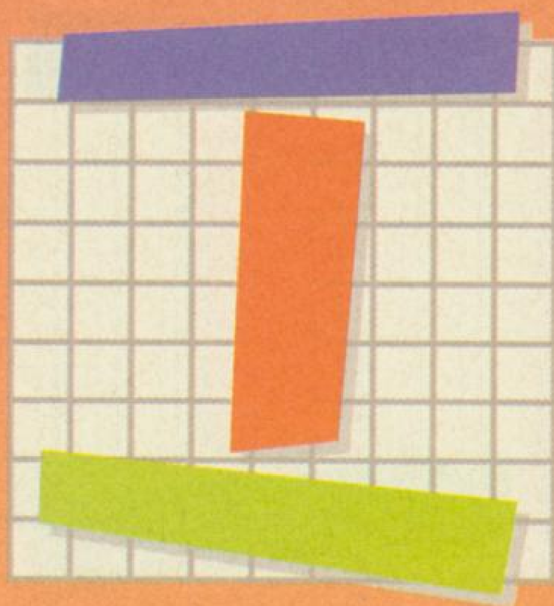
Nie znaczy to oczywiście, że nie doceniam dobrej grafiki. Chcę tylko zwrócić Waszą uwagę na fakt, że tak naprawdę scenariusz w kilkukompaktowej grze zajmuje 5 MB. A wystarczyłoby powiększyć go do np. 30 MB, troszkę obniżyć poziom grafiki i wyprodukować świetną grę, która dostarczyłaby zabawy na długie tygodnie. Mam wrażenie, że producentom po prostu nie chce się wymyślać scenariuszy i nadrabiają efekciarską oprawą.

Kolejną, drażniącą sprawą jest liniowość scenariuszy. Kilka lat minęło, a twórcy w dalszym ciągu nie są zdolni do wymyślenia scenariusza wielotorowego. A to przecież nie jest żaden problem. Dlaczego z uporem maniaka gra każe nam szukać jakiegoś przedmiotu, skoro potrzebną czynność z powodzeniem dałoby się wykonać inaczej? Na palcach jednej ręki można policzyć gry, które choć w maleńkim stopniu dają swobodę działania. Bardzo rzadko zdarza się również możliwość kilku różnych zakończeń. **Angel Devoid** ma ich trzy, **Psychic Detective** 14 (!), lecz na tych dwóch grach w zasadzie kończy się lista przygodówek z alternatywnymi zakończeniami. W pozostałych można najwyżej przedwcześnie zginąć i popodziwiać stylizowany napis Game Over. Nawet **Gabriel Knight 2**, który uważam za najlepszą przygodówkę roku, nie ustrzegł się tej wady. A przecież aż się prosi o równoległe zakończenie (zgoda na propozycję von Glovera, zamiana w wilkołaka, wyjazd z nim poza Niemcy). Skomplikowałoby to oczywiście sprawę produkcji trzeciej części (jeżeli będzie), ale za to gra byłaby o wiele ciekawsza.

Ostatnią nieprzyjemną tendencją jest stopniowe upraszczanie sterowania. Firmy starają się za wszelką cenę, by system komunikacji gracza z otaczającym światem był jak najprostszy. Nie ma się zresztą co dziwić: uproszczenie obsługi oznacza poszerzenie grona odbiorców, a co za tym idzie – zwiększenie zysków firmy. Z drugiej strony, ograniczenie liczby ikon oznacza zmniejszenie swobody wyboru



Riddle of Master Lu



gracza. W starych przygodówkach mieliśmy często po kilkadziesiąt możliwych do wykonania czynności (np. w grach z serii **Spellcasting**). Tymczasem w nowoczesnych produkcjach (np. **Riddle of Master Lu**) interfejs jest wręcz szczątkowy i ogranicza się do komend: weź, użyj i zobacz. Przygodówki, zamiast dawać graczowi coraz szersze pole działania, coraz bardziej ograniczają jego możliwość decydowania. Przychodzi mi na myśl – może zbyt drastyczne – stwierdzenie, że w tej dziedzinie przygodówki cofają się w rozwoju.

Gra marzeń

Sporo ostatnio rozmyślałem nad ideałem przygodówki i szczerze mówiąc, wyniki tych rozważań nie są zbyt optymistyczne. Dlaczego? Ano, to bardzo proste...

Zacznijmy od początku, czyli od sprecyzowania własnych wymagań. Rozważmy kwestie najbardziej rzucające się w oczy (i uszy), czyli oprawę graficzną oraz muzyczną. Ustalmy pożądaną jakość grafiki na poziomie obrazu telewizyjnego (bo co tu więcej można wymyślić – no, chyba że hełm wirtualny, ale o tym później). Potrzebna będzie rozdzielczość 800×600. Za dużo? Pamiętajmy, że rozdzielczość pionowa obrazu telewizyjnego wynosi 625. Liczba punktów w linii poziomej teoretycznie jest nieograniczona, a w praktyce zależy od pasma przenoszenia odbiornika. Animacje wykonane w rozdzielczości 640×480 wyglądają brzydziej niż w kiepskim filmie, więc przyjmijmy od razu margines bezpieczeństwa – w końcu ma to być gra marzeń. Druga sprawa to liczba kolorów. Wystarczyłyby tu 32 tysiące – większej liczby barw ludzkie oko i tak nie jest w stanie rozróżnić. Ponieważ jednak skłonny jestem do przesady i perfekcjonizmu, dla świętego spokoju założyłem, że musi to być 16,7 miliona kolorów, czyli tryb True Color. Przy takich założeniach grafika nie będzie ustępować tej z filmu. Tu pojawia się pierwszy problem – mianowicie wątpię, czy w tej chwili istnieje komputer (domowy oczywiście), który byłby w stanie płynnie wyświetlić taką animację. Na szczęście technologia posuwa się naprzód w takim tempie, że już niedługo nie będzie to problemem.

Kolejnym krokiem jest wprowadzenie sympatycznego urządzenia jakim jest

hełm wirtualny

Nikogo nie powinien dziwić ten wybór. Hełmy zdobywają coraz większą popularność – odwrotnie proporcjonalną do ich ceny. A wracając do naszej przygodówki... Czym byłby realizm bez trójwymiarowości? Nie sztuka zrobić dobre animacje na płaskim ekranie. Świat trójwymiarowy, to jednak zupełnie co innego. Jeśli chcemy dać graczowi pełną swobodę ruchu, program musi być zdolny do wygenerowania dowolnego fragmentu przestrzeni, pod dowolnym kątem i w dowolnym zbliżeniu. Podobny system mieliśmy już okazję widzieć w grze **Under a Killing Moon**. Mimo oczywistych uproszczeń założenia miał dobre: płynny obrót i ruch, pochylanie i obracanie głowy oraz zmiany poziomu wzroku. Trochę usprawnień, usunięcie pikselizacji przy zbliżeniach, powiększenie obszaru, po którym możemy się poruszać i przystosowanie całości do współpracy z hełmem – i już mamy system poruszania się w naszej przygodówce. Jej wymagania właśnie skoczyły (przy okazji) o następne kilkaset megaherców w górę – oprócz płynnej animacji w wysokiej rozdzielczości i trybie True Color program musi jeszcze wyliczyć w czasie rzeczywistym położenie wszystkich elementów wystroju wnętrza (lub terenu, jeśli akcja toczy się poza zamkniętymi pomieszczeniami). Do tego dochodzi oświetlenie oraz efekty trójwymiarowe (jak np. wyłanianie się jednych przedmiotów zza drugich w miarę ruchu). Trochę zbyt dużo odpowiedzialności jak na kawałek czarnego plastiku z ziarenkiem kwarcu w środku. A to dopiero wierzchołek góry lodowej.

Dźwięk

sprawia chyba najmniej problemów. W dzisiejszych grach muzyka i wypowiedzi postaci są na bardzo przyzwoitym poziomie. Trudno tu wymyślić jakiekolwiek zasadnicze zmiany. Przy odpowiednim zasobie nagranych dźwięków komputer mógłby wygenerować większość potrzebnych mu odgłosów. Również głosy aktorów mogą zostać bez większego kłopotu spróbkowane w celu umożliwienia skomponowania żądanej wypowiedzi. Jeżeli ktoś w tym momencie zastanawia się, po co to wszystko, bo przecież głosy najłatwiej z góry nagrać, spieszę z odpowiedzią. Zgodnie z założeniem, idealna przygodówka powinna być bardzo elastyczna. Program musi mieć pewien margines luzu na posunięcia nie zaplanowane lub wręcz losowe. Dotyczy to oczywiście również wypowiedzi aktorów. Idealnie by było, gdyby komputer na podstawie wprowadzonych danych o postaci oraz zapisu próbek jej głosu był w stanie sam skomponować unikalną, niepowtarzalną kwestię. Skomplikowane, ale w miarę wykonalne. A teraz przejdźmy do głównej części tych rozważań. Tutaj też zaczynają się prawdziwe

kłopoty

Główne założenie idealnej gry przygodowej – pełna swo-



Phantasmagoria



Spycraft



Ripper



Under a Killing Moon

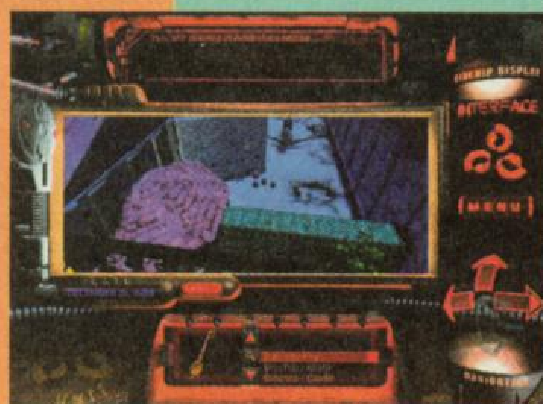
boda działania bohatera. Żeby ją uzyskać, postać musi mieć nie tylko możliwość swobodnego ruchu. Komputer nie może narzucać graczowi jedynego słusznego rozwiązania danego problemu. Jeżeli komuś przyjdzie do głowy otworzyć drzwi za pomocą laski dynamitu, gra nie może mu zakazać wykonania tej czynności. Działanie takie nie jest zbyt mądre, ale prowadzi do usunięcia z drogi przeszkody – a więc jest równie dobrym roz-



Chronicles of the Sword

wiązaniem problemu jak każde inne. Krótko mówiąc, komputer powinien tylko oceniać, czy dana czynność osiągnie zamierzony skutek. Nie muszę chyba dodawać, że bardzo to komplikuje sprawę. W takiej sytuacji odpada w przedbiegach sztywny scenariusz (taki, jak we wszystkich współczesnych przygodówkach). W trakcie zabawy gracz sam tworzy przebieg akcji, jest panem swoich poczynań i może w dowolny sposób rozwiązywać problemy. Jedynym z góry ustalonym punktem scenariusza powinien być cel, który należy osiągnąć, aby grę ukończyć. Przyjrzyjmy się bliżej modelowi.

Program nie może graczowi niczego zabronić – wynika z tego, że możesz zrobić wszystko, na co masz ochotę. Na przykład, jeżeli zapragniesz rzucić kamieniem w przelatującego gołębia, będziesz mógł to uczynić. Jest tylko jeden problem. Program (a raczej programista) nie jest w stanie przewidzieć każdego posunięcia gracza, a więc w podanym przykładzie trzeba założyć, że program nie ma z góry przygotowanej animacji lotu kamienia, ewentualnego trafienia oraz wszystkich innych faktów wiążących się z rzutem. Program musi więc sam sobie poradzić – wyrenderować odpowiednią grafikę, wyliczyć tor lotu, zadecydować czy kamień trafił, czy nie. To tylko mała cząstka rzeczy, które nasza biedna gra będzie musiała robić. Ponieważ lista możliwych czynności jest z założenia nieograniczona, więc program powinien się umieć zachować w absolutnie dowolnej sytuacji. Musi po prostu dysponować sztuczną inteligencją. Tym radosnym stwierdzeniem należy zakończyć rozważania, bo jak dotąd sztucznej inteligencji nie wynaleziono i nic nie wskazuje



Buried in Time



Lost Eden

na jej prędkie odkrycie. Podsumowanie, jak już mówiłem, jest mało optymistyczne, a brzmi: gry marzeń nie będzie jeszcze przez najbliższych kilka lat, a być może nie będzie jej wcale. Wróćmy więc na ziemię, do klasycznych, poczciwych przygodówek.

Czy będą Oscary?

Bardzo popularne stało się ostatnio zatrudnianie przy produkcji przygodówek znanych aktorów. Nie chodzi o sam fakt pojawiania się digitalizowanych twarzy w grach – znany jest od kilku lat i nikogo nie dziwi. Chodzi o to, że patrzymy na monitor i nagle zaczynamy zastanawiać się, skąd my znamy tę gębę. Jakby podstarzały, nieogolony Luke Skywalker... Dopiero po chwili przychodzi olśnienie – to przecież Mark Hamill we własnej osobie! Wspomniany osobnik jest tylko jednym z wielu aktorów, którzy robią karierę w dziedzinie komputerowej rozrywki. Wszędzie pełno jest Johna Rhys–Daviesa, znanego między innymi z filmu Indiana Jones. Zaangażował się w serię **Wing Commanderów** (od trzeciego począwszy), występował w Ripperze i kilku innych grach o mniejszym znaczeniu. Malcolm McDowell nie pozostaje w tyle – jego również można ujrzeć na monitorach. Niedawno w **Panic in the Park** mieliśmy okazję podziwiać Erikę Eleniak (zdecydowanie lepiej wypadła jednak w Playboyu). Do grona „growych" aktorów dołączył niedawno Christopher Walken (**Ripper**). Również Karen Allen miała swój udział w tworzeniu tej gry. Lista znanych osobistości bynajmniej się na tym nie kończy. Znany z Gwiezdnych



Frankenstein



Heart of China

Wojen James Earl Jones użyczył głosu w grze **Under a Killing Moon**. Były dyrektor CIA, William Colby, oraz były szef KGB, Oleg Kalugin, współpracowali przy tworzeniu **Spycrafta**. Pomysłu na scenariusz do gry **The Dig** dostarczył sam Steven Spielberg (chyba miał zły dzień, bo gra jest denna). Z kolei w powstawaniu **Chronomastera** miał swój udział Roger Zelazny. Aktorzy, pisarze, reżyserzy – wszyscy ludzie związani z show businessem zabrali się za gry komputerowe, nieomylnie węsząc swój ulubiony zapach, zapach grubej forsy. Bo na grach komputerowych robi się już grubą forsę, to jest pewne. Jeżeli firma Origin włożyła 10 mln USD w produkcję Wing Commandera 4, musiała być pewna, że na tym przedsięwzięciu zarobi dziesięć razy tyle.

Do tej pory mechanizm działania był prosty – wystarczyło opłacić znanego aktora, by zechciał zagrać rolę w grze i jej sukces był murowany. Pudełka chełpiły się napisami typu „Czesław Śliwka znany ze znakomitego filmu Wodnik Szuwarek kontra Terminator 5" i już tłumy graczy kupowały grę, aby ujrzeć swego idola na monitorze. Zastanawiam się, kiedy sytuacja ulegnie odwróceniu i na plakacie kinowym zobaczymy napis: „występuje Victoria Morsell, zna-

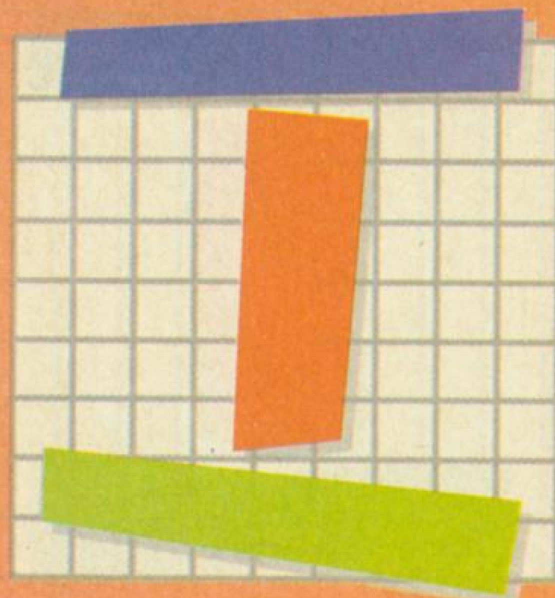


King's Quest VII

na z gry **Phantasmagoria**". Bo prędzej czy później musi to nastąpić. Ciekaw też jestem, kiedy zaczną przyznawać nagrody za najlepszą rolę w grze. I jeszcze jedno. Czy producentom gier uda się kiedyś zaangażować do swoich produkcji pierwszoplanowych aktorów (jak np. Harrison Ford czy Sharon Stone)?

Prognozy

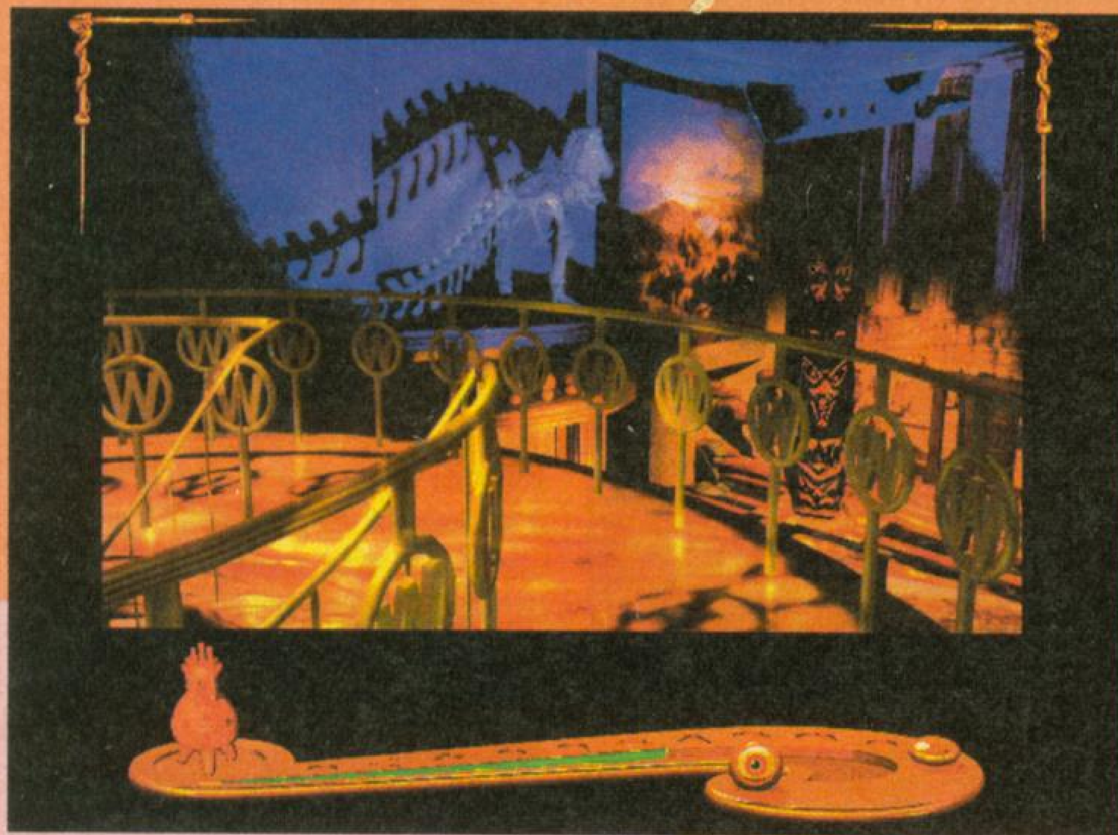
Pobawię się teraz w proroka i spróbuję przewidzieć, jak roz-



winą się przygodówki w ciągu najbliższego roku. Ponieważ coraz więcej jest gier wielokompaktowych przypuszczam, że wejdą one na stałe do naszego życia. Sytuacja przypomina znaną sprzed kilku lat, gdy zaczęły

rekord ustanowiony przez Sierrę wynosi 7 kompaktów (Phantasmagoria). Jak widać, historia lubi się powtarzać. Powtarzają się również reakcje ludzi. Ostatnio często zdarza mi się słyszeć wypowiedzi typu: „Ta gra jest marna. Ale w końcu nic dziwnego, zajmuje przecież tylko jeden kompakt...". No cóż. Tylko 650 MB, tylko 280 tysięcy stron maszynopisu, tylko 680 mln znaków. Tyle, co nic.

Nie sądzę, żeby w interfejsie wprowadzono znaczne zmiany. Chyba że ktoś zastosuje jakąś nową technologię – na przykład rozpoznawanie głosu. Mam cichą nadzieję, że degeneracja systemu sterowania nie posunie się dalej,


Shivers

pojawiać się gry na PC. Początkowo zajmowały po jednej dyskietce i wszystko było w porządku. Potem świat zaszokowało wydanie gry zajmującej niewyobrażalną, jak na owe czasy, objętość – Wing Commander (5 MB, zgroza!). Mniej więcej od tamtej pory gry zajmowały z miesiąca na miesiąc coraz więcej dysków. Wyścig zbrojeń trwał kilka lat i skończył się po wprowadzeniu CD-ROM. Do użytku weszły srebrne płytki, przez jakiś czas był spokój, bo producenci oszołomieni pojemnością nowego nośnika nie bardzo wiedzieli, co zrobić z taką ilością wolnego miejsca. Impas nie trwał jednak długo. Zaczęły pojawiać się gry na dwóch, potem trzech płytkach. Dzisiaj

bo wtedy już w ogóle stracilibyśmy całą przyjemność grania.

Lekkiej poprawie może ulec grafika, ale cudów nie należy się spodziewać – w zasadzie prawie wszystko w tej dziedzinie zostało już osiągnięte. Bardzo liczę natomiast na ciekawe scenariusze. Może wreszcie producenci zorientują się, że ciekawa fabuła przyciąga w równym stopniu co dobra oprawa. Rynkiem przygodówek zainteresowało się ostatnio kilka obiecujących firm, z Sanctuary Woods na czele. Dobrze to wróży na najbliższy rok.

Co nowego?

Na koniec w skrócie to, na co wszyscy prawdziwi wielbiciele przygodówek czekają pewnie z niecierpliwością, czyli spis najważniejszych przygodówek, mających się niebawem ukazać.

Ze stajni Sierry nadchodzi **Lighthouse** (gra–horror, klimatem przypominająca nieco Myst) oraz **Urban Runner** (sensacyjny thriller z digitalizowaną grafiką), a w bliżej nie określonej przyszłości zapowiadana jest druga część **Phantasmagorii**. Te trzy gry zamierza sprowadzić do Polski firma IPS Computer Group.


Torin's Passage



Space Quest 6


Gabriel Knight

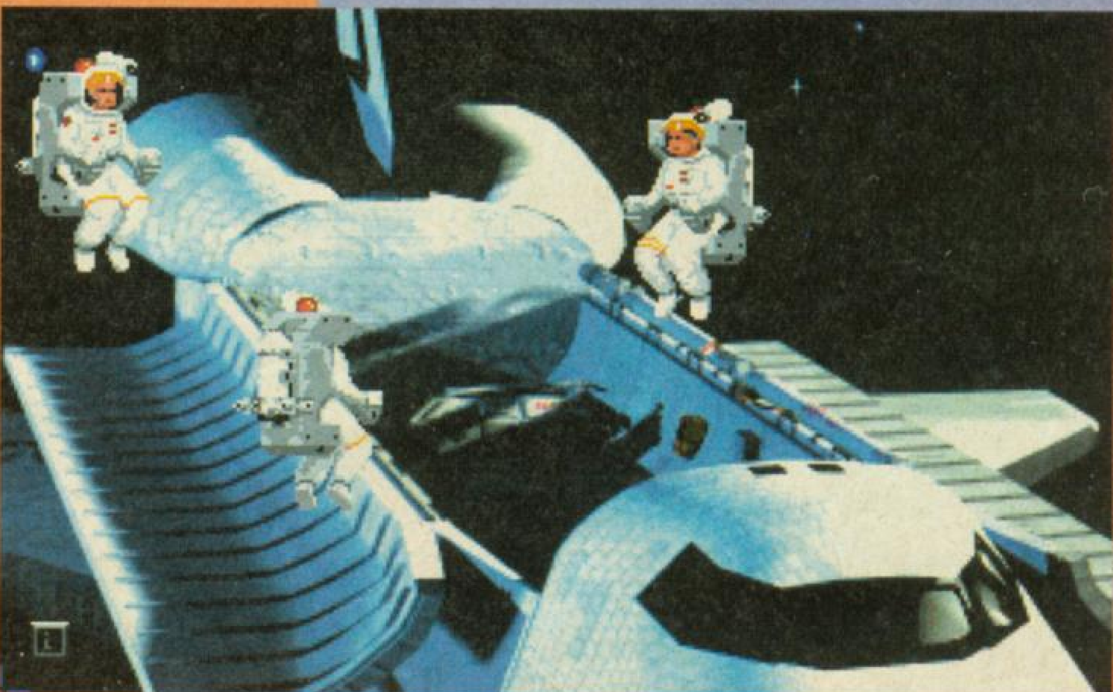
Lada chwila pojawią się w sprzedaży gry **Bad Mojo** (głównym bohaterem jest karaluch) oraz **Chronicles of the Sword** (przygodówka rozgrywająca się w czasach Króla Artura), a niedługo po nich gra **D** firmy Acclaim. Te gry będzie rozprowadzać w Polsce firma CD Projekt.

Może już niedługo będziemy mieli okazję pograć w **Pandora's Directive**, czyli drugą część wspaniałej gry Under a Killing Moon. Natomiast **Orion Burger** firmy Sanctuary Woods jest propozycją dla najmłodszych graczy (komiksowa grafika, zabawny scenariusz). Dystrybucją obu zajmie się firma Mirage Software.

To tylko najważniejsze pozycje z wielu, wielu planowanych na bieżący rok publikacji. Pozostaje tylko czekać i grać. Życzę więc Wam dobrej zabawy i przede wszystkim dobrych pomysłów, bo to w przygodówkach jest najważniejsze.

Frogger

PS Przy okazji chciałbym ogłosić, że mam już adres e-mailowy. Brzmi on: frogger@lupus.waw.pl – jeżeli ktoś ma coś do powiedzenia na temat przygodówek lub chciałby skontaktować się ze mną w jakiejś sprawie, nic prostszego.

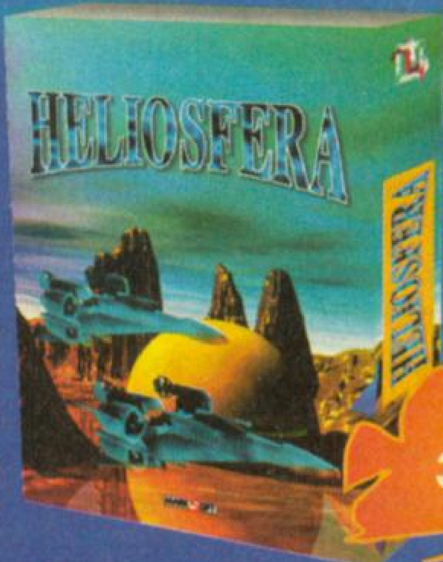

The Dig

INSTRUKCJE PO POLSKU

MARKSOFT

PROGRAMY DLA CIEBIE

ul. Perzyńskiego 2 01-872 WARSZAWA skr. poczt. 114 tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98, E-mail: marksoft polbox.com.pl



HELIOSFERA



BATTLEGROUND GETTYSBURG



PINBALL 3D-VCR

HELIOSFERA

„Heliosfera" to ogromna, dryfująca w kosmosie syntetyczna planeta, wewnątrz której krążą planetoidy-miasta. Akcja gry toczy się na jednej z nich, gdzie młody Norton Axalar rozpoczyna swoją pełną przygód kupiecką karierę. Gra przygodowo-handlowa. Interesująca grafika, doskonała zabawa. **AMIGA**

DATE GIRL

Propozycja dla dużych chłopców. - Tę dziewczynę widziałeś już wcześniej ale nie miałeś okazji by się z nią umówić czy choćby tylko porozmawiać. Teraz, dzięki „Date Girl", masz taką szansę. Gra dla jednego, samotnego gracza. **AMIGA**

BATTLEGROUND GETTYSBURG

Trzy przełomowe dni w czasie których ważyły się losy narodu amerykańskiego. „Battleground Gettysburg" to ekscytująca gra militarno-strategiczna, której kanwą jest jeden z najistotniejszych momentów Wojny Secesyjnej. Wspaniała grafika 3-D, żywe mapy i odgłosy pola walki. Wierność faktom historycznym, autentyzm umundurowania i sprzętu wojskowego. Prawdziwa atmosfera dziewiętnastowiecznego pola walki. **PC CD-ROM**

BATTLEGROUND ARDENNES

Poznaj historię kampanii, która przesądziła o losach Europy. „Battleground Ardennes" to niezwykle interesująca gra strategiczna, oparta na autentycznych dokumentach pochodzących z czasów II Wojny Światowej. Starannie przygotowany materiał historyczny (96-cio stronicowy podręcznik) i ikonograficzny. Akcja gry toczy się na różnych poziomach. Począwszy od sterowania wozem bojowym lub działem altyleryjskim aż do manewrów i przemieszczania całych jednostek wojskowych. Doskonała grafika, animacje i dźwięk. Wybitne walory poznawcze. **PC CD-ROM**

PINBALL 3D-VCR

Jeden z najlepszych symulatorów bilardu elektronicznego, który dzięki wbudowanemu modułowi zapisującemu pozwala nagrać fragmenty gry, a następnie odtworzyć je z wybraną prędkością. Dziesięć kul bilardowych, cztery trójwymiarowe stoły bilardowe. Doskonała grafika, ścieżka dźwiękowa o jakości CD oraz wiele dodatkowych opcji. Ilość graczy 1-8. **PC CD-ROM**

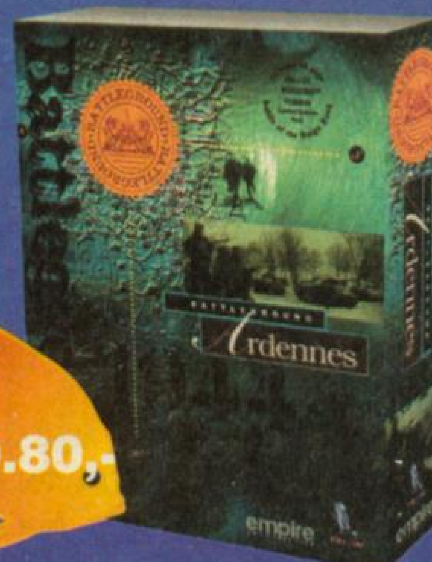
MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM

Idealny pakiet (program i mikrofon) do nauki języków obcych, przeznaczony zarówno dla osób początkujących jak i średnio zaawansowanych, dzieci oraz dorosłych. Program wykorzystując najnowszą technologię w dziedzinie rozpoznawania głosu, umożliwia interaktywną naukę i korygowanie wymowy. Duży wybór gier i zabawnych ilustrcji dostarczają ponad 1000 nowych słów i wyrażeń. Pomysłowe ćwiczenia i testy opracowane przez naukowców z Syracuse University gwarantują wysoki poziom wydawnictwa. Dostępne są trzy wersje językowe: angielska, francuska, niemiecka. **PC CD-ROM**

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.



DATE GIRL



BATTLEGROUND ARDENNES



MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM

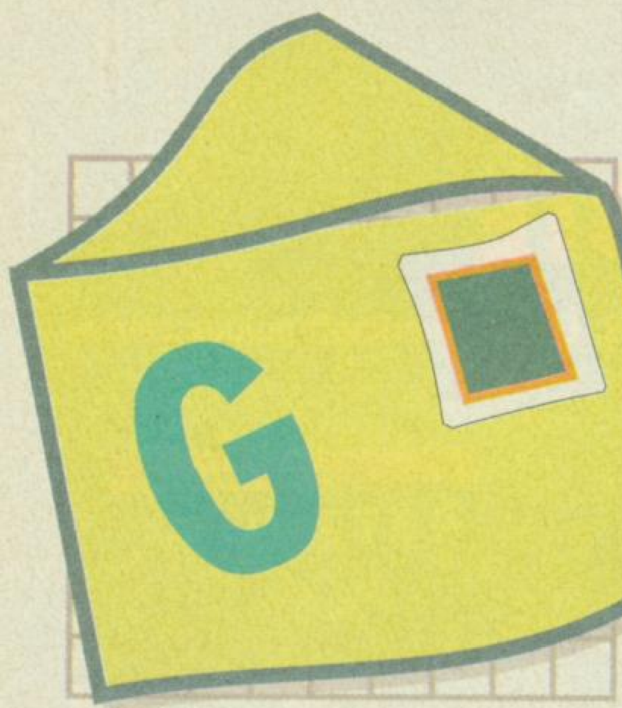
SALON GIER KOMPUTEROWYCH

WARSZAWA UL. PERZYŃSKIEGO 2 CZYNNY W GODZ. 9-17

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ☎ 663-93-90

ZAPRASZAMY

PORADY, INFORMACJE ☎ 663-93-90



Memento Mortali

Na wstępie z całego serca pragnę pogratulować kretynowi, imbecylowi i głupiemu muminowi, który wpadł na pomysł zorganizowania 3-dniowego turnieju Mortal Kombat 3. (...) Jak do diabła wojownik taki jak ja, mający nadzieję na zwycięstwo, ale mieszkający 100 km od Warszawy, ma przez trzy dni uczestniczyć w turnieju? Rodziny w stolicy nie mam, noclegi i dojazdy drogie, a ja milionerem nie jestem. Thank you very much! You pi, pi, piii!!

Liu Kang, Przasnysz

List jest o wiele dłuższy, bardzo ciekawy i zawiera m.in. ocenę Gambleriady. Na wstępie odpowiem więc na podstawowy zarzut dotyczący targów: dziki, nieokrzesany tłum wyrzucający kulturalnych ludzi z kolejki to zjawisko na wszelkich wystawach powszechne i nie do opanowania bez armatek wodnych, gazu i pał.

A teraz do rzeczy: Twój list przyprawił mnie o atak zgrzytania zębów i walenia pięścią w kolano. Nie z wściekłości – z żalu. Co prawda wiedziałem, że tak będzie (bo to ja planowałem turniej), ale miałem nadzieję, że wszyscy znajdą sposób, aby przybyć na turniej. Dlatego przygotowaliśmy nagrody dla całej finałowej szesnastki. Cóż mogę Ci powiedzieć, poza tym, że jest mi przykro? Chyba tylko to, że:

a. – dzięki rozciągnięciu Turnieju uczestniczyło w nim 136 osób, a nie 64;
b. – wzięli w nim udział tylko ci, którym naprawdę na tym zależało – odpadli ludzie, których motywacją było „a nuż się uda" albo „a czemu by nie";
c. – w rezultacie WSZYSTKIE walki finałowe (od 1/8, a nie od półfinałów) trzymały w napięciu – walczyli w nich prawdziwi mistrzowie, nikt nie prześlizgnął się fartem.

Szczerze żałuję, że Tobie – i zapewne jeszcze wielu innym wojownikom – nie udało się na turniej dotrzeć. Następne, równie wielkie zawody postaramy się rozegrać w jeden dzień, choćbyśmy mieli paść z wyczerpania.

AT włada

Konieczna jest korekta wymagań sprzętowych gry Colonization na stronach GamblerClubu. Parametry podane w Gamblerze to: 386, 16 MHz, 4 MB RAM, podczas gdy rzeczywiste: AT 286, 1 MB RAM. Komputer w takiej konfiguracji posiada mój znajomy i u niego Colonization chodzi całkiem sprawnie. Mogłaby co prawda działać nieco szybciej, ale AT demonem szybkości nie jest.

doom Pedro

Odpowiedź pierwsza: „You have an AT compatible computer with a 537 MHz system clock."

Odpowiedź druga: czy Twój znajomy nie jest aby szachistą?

Profesjonalni nudziarze

Gambler stał się profesjonalny aż do bólu. Nawet felietoniści operują już schematycznie. A kto pamięta opis The Legacy lub Space Hulk by McSon? A radosna twórczość – ni to recenzja, ni refleksja – na temat Cywilizacji? To było wolne. Nieskrępowane. Może by po części do tego wrócić? Coraz mniej jest u Was jajecznych tekstów. A ja lubię jajecznicę z dużej liczby jaj!

ERROR: Author not found

AUTHOR RECOGNITION SYSTEM INITIALIZED
OCR2010 scanner invoked
Scanning poststamp
„ZIELONA G0RA" read
Scanning hand writing
Author database loaded
Comparing...
[1] match found

La Riba, Zielona Góra

Tak to już niestety jest, że im więcej kto pisze, w tym głębsze koleiny wpada... Wyjątki są rzadkie i powinny być troskliwie pielęgnowane. Zdajemy sobie sprawę z niebezpieczeństw rutyny i sideł schematyzmu; staramy się z nimi walczyć. I, jak myślę, częściej zwyciężamy niż przegrywamy.

Powrót do natury

Proszę Was o więcej opisów gier na Pentiumy Intel, a nie na CD-ROM. Zdaję sobie sprawę, że teraz jest bardzo mało gier na dyskietki i trudno dostać dobrą, lecz użytkownicy, którzy nie posiadają odtwarzacza CD-ROM... [tu Czytelnik zgubił wątek... – red.]

Guyot!

...a my go odnaleźliśmy: ci, którzy nie mają odtwarzacza CD-ROM, niech go sobie niezłocznie kupią, nawet zamiast swojego Intela Pentium. Będziemy nadal opisywać gry na Intela, AMD, Cyrixa, NexGena i inne ciekawe procesory (także Motorolę), ale nie mamy wpływu na politykę wydawców, którzy jak

jeden mąż odwrócili się od dyskietki i wydają gry tylko na CD (z b. nielicznymi wyjątkami). Se la żyzń.

Tradycja zobowiązuje

Przywróćcie VARIA'tkowo!!! Jestem oburzony takim traktowaniem nas, Czytelników. Odebraliście nam jedną z niewielu rozrywek, jakie nam zostały po tym, jak zdjęli Pankracego.

Grzegorz Pawluk, Świdnica

Tradycyjnie już domagacie się przywrócenia VARIA'tkowa, a ja tradycyjnie odpowiadam: ten dział nie został skasowany. Spójrzcie choćby na numer 5/96. Populacja VARIA'tów nie składa się wszak z Randalla i De Stroyera. W naszym małym szpitaliku zawsze znajdzie się miejsce na wytwory wyobraźni najwierniejszych Czytelników. To znaczy – zawsze, pod warunkiem, że buldożer z emblematem „Recenzje" albo koparka „Publicystyka" nie wjadą w sam środek Sali Szczególnie Beznadziejnych Przypadków.

Play Box a Gambleriada

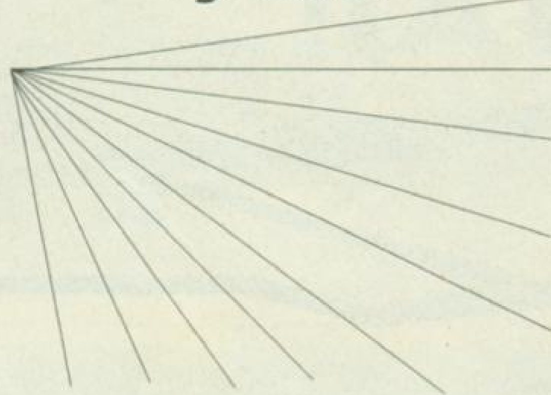
Po kilkunastominutowym zwiedzaniu targów [Play Box] zauważyłem, że wśród wystawców nie ma wydawnictwa Lupus. Zacząłem więc snuć domysły [na temat] tej nieobecności: może za późno zgłosili swój udział w targach albo przestraszyli się, że za słabo wypadną w stosunku do konkurencji, może mają kłopoty finansowe i nie są w stanie wynająć stoiska lub po prostu stwierdzili, że i tak mają własne targi, więc po co wystawiać się u kogoś innego. Chyba jednak nieobecność wydawnictwa Lupus na targach Play Box jest lekceważeniem Czytelników z południa, a w szczególności z Górnego Śląska.

Euro z Zabrza

Hm... cóż za troskliwość... aż mi głupio. Nie, nie lekceważymy Czytelników ze Śląska, pieniądze mamy, konkurencji się nie boimy. Po prostu w tym roku mieliśmy na wiosnę wybór następujący: pojechać na Play Box i na Gambleriadę, i wypaść słabo, albo wybrać jedną imprezę i przygotować się do niej solidnie. Nie dziw się, że wybraliśmy Warszawkę... Ale od przyszłego roku Gambleriada będzie się odbywać tylko na jesieni i wtedy wiosną zawitamy na Śląsk. Do zobaczenia!

Reagował

Zgredaktor



UŻYTKOWNIKU, PAMIĘTAJ!

Sztuka obcowania z komputerem to nie tylko sprawne palce, elementarna wiedza i odrobina sprytu. To także PSYCHOLOGIA. Twój komputer obdarzony jest inteligencją. Po prawdzie jest to inteligencja sztuczna, ale problemy mogą być PRAWDZIWE. Nigdy, pod żadnym pozorem, nie pozwól swojemu komputerowi zapomnieć, kto tu rządzi. Traktuj go życzliwie i delikatnie, ale zawsze stanowczo i konsekwentnie. Jeśli o tym zapomnisz, pozwolisz mu zanadto spoufalać się ze sobą lub co gorsza narzucać sobie warunki – będziesz mieć nieustanne problemy z leniwym albo obrażonym procesorem czy rozwydrzonymi peryferiami. Poświęćmy zatem nieco uwagi typowym problemom z myszą bądź klawiaturą.

Zaczyna się to zwykle niewinnie – klawiatura Ci odkliknie albo mysz Cię mlaśnie. Niby drobiazg, ale jeśli w porę właściwie nie zareagujesz i nie przywołasz ich do porządku – może być gorzej.

Pogryzienie przez mysz jest przypadkiem stosunkowo rzadkim i w zasadzie nie jest niebezpieczne. Cała powaga i – rzec można – groza tej sytuacji kryje się w słowach „w zasadzie". Jeśli bowiem używasz markowej myszy, jesteś bezpieczny. Markowe myszy wykonane są ze starannie przebadanych podzespołów i montowane w higienicznych warunkach. Gorzej, jeśli Twoja mysz jest tylko tanią imitacją. Podzespoły zwykle nie zostały przebadane; co gorsza, mogły być zbadane i jako „chore" nie znalazły się w markowym sprzęcie, o czym nabywcę „zapomniano" powiadomić w instrukcji! Sprawę warunków sanitarnych przemilczę. Gdyby klient wiedział, ilu pracowników przypada na jedno oczko klozetowe w znanej firmie „X", nigdy zapewne nie wziąłby takiej myszy, nawet do ręki. Na marginesie – ostatnio rządy Tajlandii i Chin poważnie zabrały się za ten problem i sytuacja uległa znacznej poprawie: w Tajlandii radykalnie wzrosła liczba oczek, a w Chinach równie radykalnie spadł przyrost naturalny.

Jak więc już powiedziałem, przypadki pogryzienia przez mysz nie są na ogół groźne. Wystarczy zwykła woda utleniona, choć namawiam raczej na stosowanie gencjany. Po pierwsze – pewniejsza, po drugie – zostawia ślady ostrzegawcze, które przypominają nam, że mysz gryzie. Zaleca się też wprawdzie używać mousepady w kolorze czerwonym, ale mało kto chce ponosić dodatkowe koszty i jeszcze afiszować się ze swoim problemem – ślady fioletu nie są zrozumiałe dla lamerów i same schodzą po pewnym czasie. Gencjana ma jeszcze tę zaletę, że dokładnie widać, który klawisz lubi sobie kliknąć.

Czy zatem, skoro przypadki pogryzienia przez mysz są w zasadzie niegroźne, można je zupełnie zignorować? Otóż NIE, NIE i jeszcze raz NIE. Po pierwsze, rozwydrzone peryferia mogą eskalować swoje wybryki, jeśli nie zostaną w porę poskromione. Po wtóre, co niestety jest jeszcze ważniejsze – Twój komputer może mieć wirusy. Tu także będę zmuszony powtórzyć moje ulubione „w zasadzie". W zasadzie wirusy komputerowe nie są groźne dla ludzi. Nie zanotowano dotychczas potwierdzonego przypadku rozmnożenia się wirusa plikowego w organizmie człowieka. Gdybyż jednak istniały tylko wirusy plikowe!!! Niestety – istnieją również inne ich szczepy, które atakują co popadnie, a najchętniej dyski. I nie wolno ich lekceważyć!

Iluż to moich znajomych komputerowców ma codzienne problemy z podniesieniem się i zabootowaniem, ilu „strzyka" w kościach albo twardziel im mięknie w najbardziej nieoczekiwanych sytuacjach? Jakie góry nieszczęścia mają miejsce w piątek trzynastego (ulubiona data domorosłych wirusokletów), od drobiazgów zupełnych aż po odnotowywane skrzętnie przez prasę przypadki zawieszeń.

Przerwijmy snucie czarnych wizji i przejdźmy do konkretów. Jak z tym walczyć, co robić? Nie jest prawdą, że wystarczy wcześnie zażyć MKS – i po problemie. MKS zażyty doustnie jest nieskuteczny! Skutki uboczne są zresztą fatalne – nie strawione wzorce wirusów, a nawet ich dema dostają się do organizmu. Stanowczo odradzam tę metodę, nawet jeśli od znajomych słyszeliście, że jest pewna. Reklamowane zagraniczne środki typu CPAV wcale nie są skuteczniejsze – odnotowano nawet przypadek interwencji chirurgicznej po połknięciu trzech dyskietek z NAV-em. Znajdujący się w pakiecie rezydent uniemożliwiał, na skutek jakichś błędów w kodzie, przyjmowanie pokarmów stałych, w których błędnie wykrywał wirus Kaszana-1992, co powodowało gwałtowne odrzucanie większości pokarmów po spożyciu. Generalnie: to, co pomaga komputerowi – Tobie może zaszkodzić.

Co zatem robić? Doradzam ścisłą kwarantannę: dwa tygodnie bez komputera, dużo ruchu i solidne dawki witaminy C. Witamina ta wpływa na szybszy rozkład kodu wirusa; spróbujcie polać dysk sokiem z cytryny, a zobaczycie, jak szybko MKS przestanie cokolwiek wykrywać. Dużo owoców i marchewki (witaminy A i D dobre są na kod w asemblerze). Spokój i tyle. I bez histerii. Powinno pomóc w prostszych przypadkach. W przypadkach bardziej skomplikowanych lub w razie nawrotów konieczna jest wizyta u lekarza, a nawet kontakt z administratorem sieci.

Najważniejsza jest jednak profilaktyka. Zanim zasiądziesz przed komputerem, umyj ręce (w razie ugryzienia przez mysz nie ryzykujesz dodatkowo tężca, syfa i gangreny). Mysz i klawiaturę też warto od czasu do czasu porządnie wyszorować i odkazić. Jeśli chcesz mieć pewność – użyj prezerwatywy. Nakłada się ją na palec wskazujący prawej ręki (mańkuci – lewej). Prezerwatywa może być klasyczna, w kolorze naturalnym, ale dla koneserów są również kolorowe i zapachowe – pobudzają ponoć wyobraźnię, która, jak wiadomo, jest bardzo przydatna w stosunkach z komputerem. Model do orgii zbiorowej, pięciopalczasty, dostępny jest w detalu pod nazwą „rękawiczka do prac domowych" i także ma wersje kolorowe (z zapachowymi się nie zetknąłem, ale może już są).

Zaufaj wierności. Jeśli nie zmieniasz myszek jak, za przeproszeniem, rękawiczki, możesz pracować gołym palcem.

I pamiętaj o PSYCHOLOGII. Mysz nie ugryzie Cię nigdy, jeśli nie będzie się Ciebie bała (nie mówiłem o tym, ale notowano przypadki pogryzienia komputerowych sadystów przez zmaltretowane myszy) i jeśli nie będzie Cię traktowała jak rywala, z którym można walczyć o miejsce na biurku. Mysz ma swoje miejsce na mousepadzie, ma Cię słuchać, nie mlaskać i nie merdać. Tak ma być i basta!

P.M.B. Pierrezza

DOM WYSYŁKOWY

Przedsiębiorstwo Wielobranżowe Sp. z o. o.

KARAT

33-100 Tarnów, ul. Krakowska 2
tel. 014 26 00 89
fax. 014 22 38 59

ZAMIEŃ

swój przestarzały komputer PC AT lub 386 W PRAWDZIWĄ „RAKIETĘ”

NOWE CENY

Wymieniając w nim:
- płytę główną na najnowszą z procesorem: Pentium 75 MHz, Pentium 120 MHz lub AMD 586 133 MHz;
- powiększając pamięć RAM lub wymieniając twardy dysk.

Wymiana jest bardzo prosta, zwłaszcza że za 1 zł otrzymasz KASETĘ WIDEO z filmem demonstrującym w jaki sposób dokonać wymiany płyty głównej w swoim komputerze. Koszt jest bardzo niewielki, a efekty niesamowite. Twój komputer stanie sie natychmiast jednym z najnowocześniejszych na świecie.

Jeśli zdecydujesz się szybko, gwarantujemy natychmiastową wysyłkę po specjalnej promocyjnej cenie wraz z roczną gwarancją i instrukcją.

POLECAMY RÓWNIEŻ:
pamięci do kart graficznych,
karty graficzne,
napędy CD-ROM,
zestaw sieciowy,
karty muzyczne

oraz

KOMPUTERY Z DOSTAWĄ DO DOMU!

pamięci SIMM 4 MB 74 zł

płyta główna z procesorem

cac... 256kB • EIDE PCI Controll... PIO 3,4 • Multi I/O • 4xPC... ISA • 4xSIMM

AMD K5 P75 549 zł
Winsto 96

AMD 586 133 358 zł
Winsto 96

Pentium 120 849 zł
Winsto 96

Przedsiębiorstwo Wielobranżowe „KARAT” Sp. z o. o. prowadzi sprzedaż wysyłkową.

Do każdej przesyłki dołączamy za 1 zł **KASETĘ WIDEO Z FILMEM DEMONSTRUJĄCYM** sposoby instalowania oferowanych urządzeń w komputerze.

Zamówiony **komputer PC Pentium 120 MHz**, bezpłatnie dostarczy do domu nasz pracownik.

Zamówienie na podzespoły należy, po wycięciu i wypełnieniu przesłać pocztą na adres:

**Przedsiębiorstwo Wielobranżowe „KARAT” Sp. z o. o.
ul. Krakowska 2
33–100 Tarnów**

Wycięte i wypełnione zamówienie można przefaksować na numer:

fax 014 22 38 59

Do ceny przesyłki doliczany jest koszt opakowania i wysyłki w wysokości 19 zł oraz podatek VAT.
Płatne przy odbiorze.

ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE PODZESPOŁY:	cena promocyjna	ilość szt.
płyta główna + procesor AMD K5 P75	549 zł	
płyta główna + procesor AMD 586 133 MHz	358 zł	
płyta główna + procesor Pentium 120 MHz	849 zł	
pamięci SIMM 4 MB 32 bit 72 pin	74 zł	
pamięci SIMM 16 MB 32 bit 72 pin	382 zł	
Karta dźwiękowa 16 bit PnP + mikrofon + + głośniki + oprogramowanie dla Win 3.11 i Win'95	99 zł	
ZESTAW SIECIOWY do połączenia 2 komputerów w sieć: 2 karty sieciowe + kabel sieciowy 4 m + akcesoria	186 zł	
Twardy dysk 1 GB	499 zł	
Twardy dysk 1,28 GB	510 zł	
Twardy dysk 2,1 GB	699 zł	
Napęd CD-ROM HITACHI 4 x speed IDE	129 zł	
Napęd CD-ROM ACER 6 x speed IDE	183 zł	
Karta graficzna S3 764 PCI 1MB DRAM	115 zł	
KOMPUTER PC Pentium 120 MHz		
16 MB RAM; HDD 2,14 GB; obudowa MINI Tower; FDD 3,5" 1,44 MB; klawiatura; myszka; monitor kolorowy 15"; karta graficzna S3 764 PCI 2MB DRAM; karta dźwiękowa 16 bit z mikrofonem i głośnikami; napęd CD-ROM 6xSPEED	3500 zł	
KASETA WIDEO Z FILMEM DEMONSTRACYJNYM	1 zł	

Zamawiam podzespoły komputerowe, przy których zaznaczyłem ilość sztuk.

Przesyłkę proszę dostarczyć pocztą na adres:

Rachunek uproszczony*) | Fakturę VAT*) | proszę wystawić na:

Imię i nazwisko:

Nazwa firmy*):

ulica, nr domu:

kod poczt. i miejscowość:

numer NIP*)

w tym miejscu można przybić pieczątkę nagłówkową firmy

Upoważniam P.W. „KARAT” do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu*)

data i podpis osoby zamawiającej lub reprezentującej firmę

***) niepotrzebne skreślić**

Heroes of Might & Magic for Win 95

Powiedzieć, że nie lubię Win 95, to tak jak powiedzieć, że papierosy nie pomagają w leczeniu raka płuc. Windows 95 nadal uważam za jeden z czołowych programistycznych koszmarów. Ale okazało się, że jednak warto było go zainstalować – chociażby po to, by zagrać w drugą wersję HoM&M. Gra ta (w wersji dla DOS) stała się najpopularniejszą grą roku 1995 we Francji (kocham Was, żabojady!), a na liście najlepszych gier wszechczasów solidnego i rzetelnego miesięcznika Computer Gaming World zajmuje zaszczytne 13. miejsce (4. w kategorii strategii).

Dla osób, które nie wiedzą co takiego HoM&M (są jeszcze tacy?) krótkie wyjaśnienie: gra strategiczna w scenerii rodem z fantasy. Dowodzimy bohaterami stojącymi na czele kilkudziesięciu rodzajów wojsk, rozbudowujemy miasta, znajdujemy artefakty, uczymy się czarów, herosi zdobywają kolejne poziomy doświadczenia. Wersja pod Win 95 to nie tylko dodatkowych kilkanaście scenariuszy, ale przede wszystkim opracowany z ogromną dbałością o detale edytor map (reszta nie różni się od wersji dosowej).

Nowe scenariusze nie zachwycają jakimiś szczególnymi pomysłami, ale możemy np. zagrać na pustynnej wyspie (Arabian Nights), na terenie USA (Gringoland) i Wielkiej Brytanii (Hail Britannia), na archipelagu małych wysepek (Sea Breeze) czy błąkać się po leśno–bagiennym labiryncie (Bayou). Niestety, nie powtórzono ciekawej próby, jaką był scenariusz Knight's Quest (chyba najlepszy w grze). Ale dodatkowe misje, choć niewątpliwie atrakcyjne, to jedynie przygrywka do superatrakcji, jaką jest edytor map. Dzięki niemu możemy skonstruować własny świat i to z dokładnością do najmniejszego drobiazgu. Ustalamy nie tylko wielkość krainy i jej klimat, ale decydujemy o tym, gdzie ma rosnąć każde drzewko (nie mówiąc o lasach, górach i miastach), gdzie można znaleźć skarby i artefakty oraz jakiego gatunku potwory (i w jakiej liczbie) będą skarbów tych strzec. Edytor jest łatwy w obsłudze, ale efekty warto sprawdzić rozgrywając dany scenariusz. Bowiem może się zdarzyć, iż to, co na planie wydaje nam się oczywiste (np. że oddział monstrów chroni skarbu) w grze już oczywiste nie jest (można monstra ominąć bez walki).

Oprócz tworzenia własnych map możemy również zmieniać te istniejące, ale tylko dla scenariuszy w wersji pod Win 95. W te znane z wersji dosowej możemy oczywiście zagrać, ale nie jesteśmy w stanie ich modyfikować. Dlaczego, trudno powiedzieć.



Wszystkich pragnących uzyskać dodatkowe informacje o HoM&M zachęcam do przeczytania opisu (Gambler 1/96), a tym, którzy gry jeszcze nie kupili, radzę zaczekać aż polski dystrybutor będzie miał wersję pod Win 95, którą spokojnie można nazwać Heroes of Might&Magic Deluxe.

Jacek Piekara

Dystrybucja: Mirage Software



HEROES OF MIGHT&MAGIC
New World Computing 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	100%
Ogółem	95%

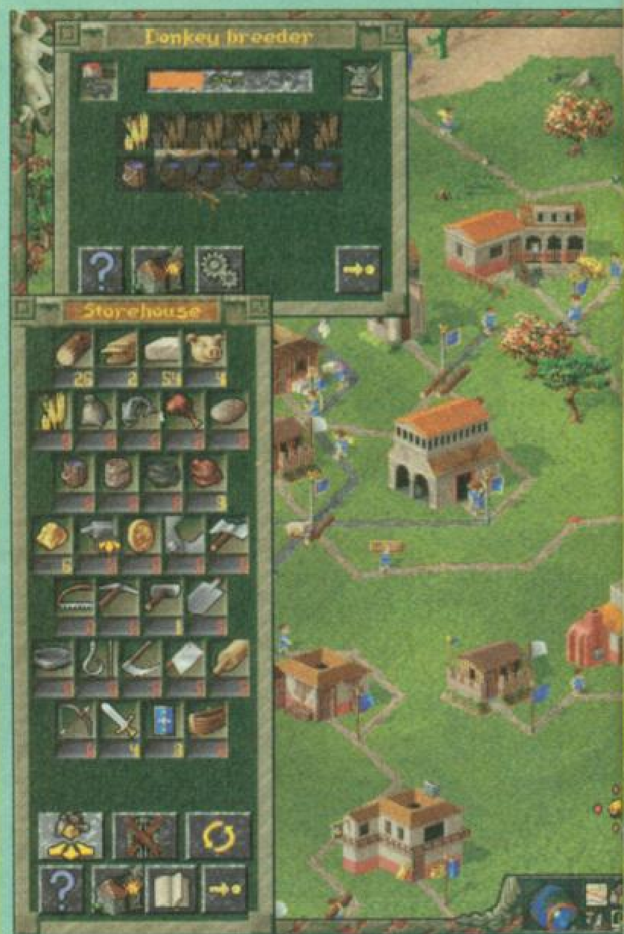
The Settle

Trzy lata po sukcesie The Settlers (Gambler 3/94) autorzy z Blue Byte zrealizowali drugą część gry. Na pierwszy rzut oka gra robi DUŻE wrażenie: nastrojowe intro, grafika do 1024×768.

Zaczynasz rozgrywkę jako rzymski kapitan łajby, która udaje się w podróż do odległych prowincji. Płynąc przez Morze Burz wpadasz w sztorm, który znosi Cię na nieznane wody. Twój statek roztrzaskuje się na przybrzeżnych skałach jakiejś wyspy. Tu zaczyna się Twoja przygoda. Masz do dyspozycji namiot–bazę z zapasami i pierwszych poddanych.

Settlers była dość unikatową grą strategiczną, czymś w rodzaju połączenia SimCity z Civilization. Budowałeś jedno ogromne miasto–państwo, na terenie którego wznosiłeś budynki różnych typów. Jedną z zalet Settlers był fakt, iż gra „żyła". Pomysł ten utrzymano w Settlers 2. Z budowli wychodzą ludziki i wy-





rs 2 – veni, vidi, vici

konują swoje czynności – drwal podchodzi do drzewa i ścina je, rolnik obsiewa pole itp. Poszczególne gmachy są łączone droga-



mi, po których poruszają się tragarze. Transportują towary do bazy i między budynkami, które są powiązane zależnościami surowcowymi. W grze nie jesteś sam – Twoi przeciwnicy „budują się" tuż obok i będziesz musiał z nimi walczyć (walkę rozwiązano tak samo jak w części pierwszej).

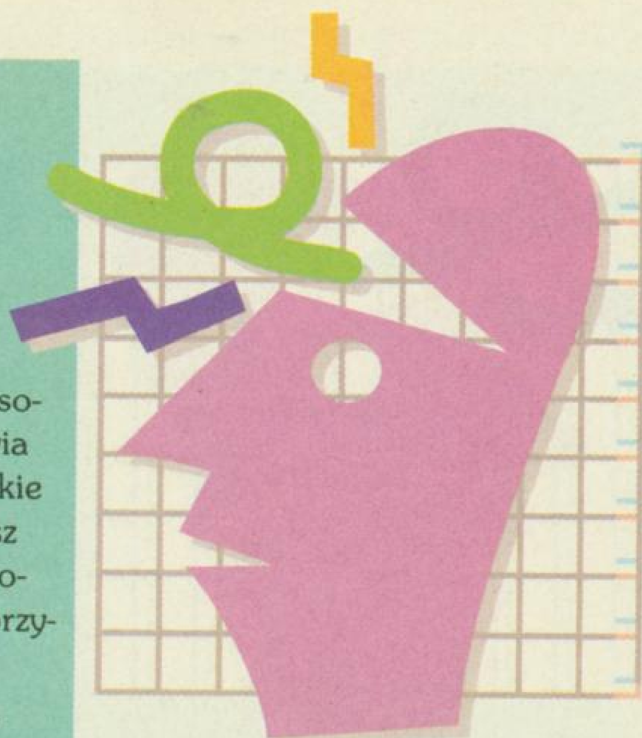
Gra przerasta swą poprzedniczkę pod każdym względem: o klasę lepsza grafika, nowe typy budowli i pracowników, nowe możliwości, poprawiona obsługa operacji dyskowych. Zmiany organizacyjne widoczne są na początku. Możesz rozegrać normalną kampanię lub „free game", czyli dowolny scenariusz (określony wielkością terenu i liczbą przeciwników). Ustalasz graczy (w tym do dwóch ludzi, gra na przedzielonym ekranie, z dwiema myszami). Brakuje niestety możliwości gry przez sieć, modem lub kabel, z większą liczbą ludzkich zawodników.

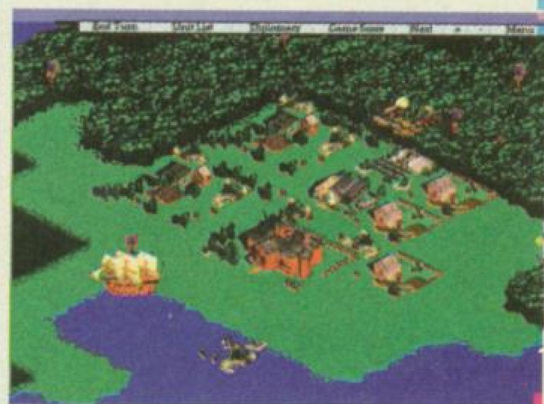
Dzięki wygodnemu interfejsowi użytkownika gra nie sprawia kłopotów technicznych. Wszelkie działania w terenie wykonujesz w jednym oknie, w którym możesz stawiać budynki, drogi, przywołać geologa i zwiadowcę, który odkrywa teren. Niestety, mapa jest dosyć niewyraźna, w Settlers była lepsza. Większość funkcji dostępna jest także z klawiatury.

Dla fanów gier strategicznych Settlers 2 stanie się z pewnością idealną rozrywką.

KorniK

Dystrybucja: CD Projekt





THE SETTLERS 2
Blue Byte 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	90%



Conquest of the New World

Podbój Nowego Świata to wdzięczny temat dla filmowców i literatów, a od paru lat i dla twórców gier komputerowych. W Conquest of the New World stajemy na czele małej grupy osadników, pionierów i żołnierzy, która ląduje na obcym (i w zasadzie wrogim) lądzie. Musimy zbudować miasta i doprowadzić naszą kolonię do rozkwitu. W tym zbożnym dziele przeszkadzać nam będą zarówno tubylcy, jak i konkwistadorzy z innych krajów europejskich (a czasem i władca naszego macierzystego kraju).

Gra reklamowana jest jako następczyni Kolonizacji, ale niestety, nie każdy potrafi dorównać Sidowi Meierowi. Stąd też CotNW to produkt o wyjątkowo niskiej jakości. Podstawową wadą tego programu jest upiornie powolne działanie – czekanie, aż komputer skończy swą turę, trwa zbyt długo nawet na Pentium 100. Ale dałoby się to jeszcze przetrzymać, gdyby gra wciągała i pasjonowała. Tymczasem jest po prostu nudna. Mało opcji (niewielka liczba budynków, brak zasadniczego zróżnicowania terenu, niewiele profesji dla kolonistów) i fatalnie rozwiązane walki mogą skutecznie odstraszyć od gry. Bitwy w CotNW wyglądają co prawda dość malowniczo, ale są całkowicie odrealnione (zły system poruszania się i ataku, brak różnic między wojskami należącymi do różnych państw (nawet Indianie są silni!). Na koniec z przykrością muszę stwierdzić, iż gra z uporem odmawiała współpracy z moją kartą dźwiękową – a mam standardowy Sound Blaster 16 – co, jak się domyślacie, nie poprawiło mojej oceny.

exTerminator

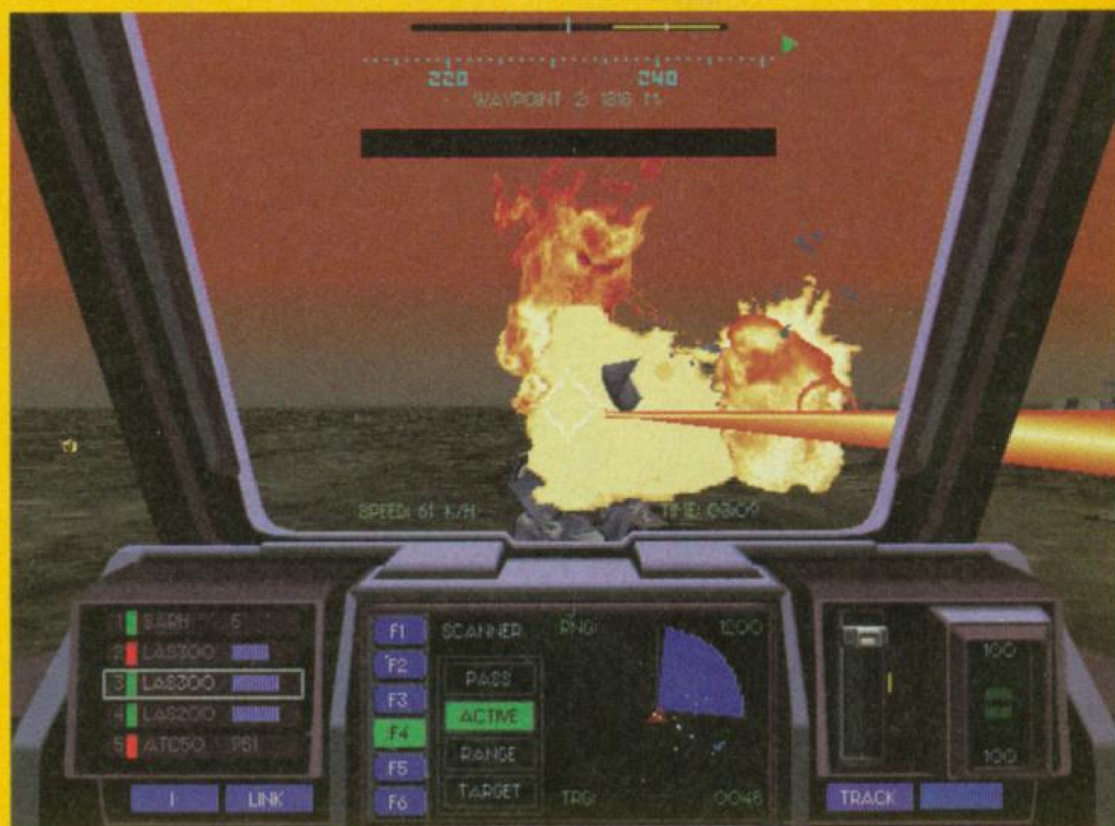
Dystrybucja: CD Projekt



CONQUEST OF THE NEW WORLD
Interplay 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	50%
Grywalność	25%
Pomysł	10%
Ogółem	25%

Earth-Siege 2



Żołnierzu! Witaj na polu bitwy. Bitwy o przetrwanie ludzkości. Hordy Cybridów znowu zebrały siły i ruszyły do ataku. Ale tym razem ludzie są lepiej przygotowani do walki. Nowe typy uzbrojenia i Herców niwelują przewagę Sztucznej Inteligencji. Najlepszym przykładem nowego sprzętu jest Razor, latający Herc! Dzięki skomplikowanemu napędowi, będącemu kombinacją mechanizmu antygrawitacyjnego i silników z wektorowanym ciągiem, Razor jest w stanie latać – Buzzardy przestały mieć monopol na bujanie w obłokach. Poza tym nareszcie można wchodzić na zbocza gór, brak tej możliwości był poważną wadą pierwszej części.

Sama gra uległa poważnym modyfikacjom w stosunku do Metaltech: EarthSiege. Pracuje pod Windows 95, co wiąże się ze znacznie podniesionymi wymaganiami sprzętowymi. Konieczny jest szybki procesor Pentium (minimum to 486DX/2 66, ale on to sobie może...). Autorzy polecają również kartę graficzną PCI z 2 MB VRAM. Do tego co najmniej 8 MB RAM i dobra karta dźwiękowa.

Gra pracuje w dwóch rozdzielczościach, 320×240 (pełen ekran lub w oknie), oraz 640×480. Postęp jest znaczny. Cały świat wypełniony genialnymi teksturami. Sposób odwzorowania przypomina ten z Silent Thundera – podobny, wektorowo stworzony świat. Dźwięk również jest lepszy. Pełne stereo i krystalicznie czysta mowa, czegoś takiego jeszcze nie słyszałem.

Grywalność dużo lepsza niż w pierwszej części, z uwagi na większy wybór Herców, więcej typów przeciwników i ładniejszą grafikę. Niezłym patentem jest automatyczne śledzenie celu, co uwalnia gracza od konieczności

Worms: Reinforcements

Firma Team 17 zafundowała wielbicielom robaków wspaniałą niespodziankę. Jest nią gra Worms: Reinforcements (posiłki), którą spokojnie można nazwać Worms Deluxe (ze szczególnym naciskiem na słowo Deluxe). Wprowadzone w niej zmiany mogą wydawać się kosmetyczne, lecz w znacznym stopniu podnoszą, i tak już wysoką, grywalność.

Doszły cztery nowe scenerie, a także możliwość zaprojektowania plansz całkowicie od nowa! To samo można zrobić z dźwiękami, gdyż wraz z grą otrzymujemy zestaw niezbędnych narzędzi. Producent dodał prawie 30 tak przygotowanych plansz oraz kilkanaście zestawów odgłosów (m.in. z Monty Pythona, Simpsonów oraz duetu Beavis and Butt-Head!). Warto dodać, że teraz każda drużyna może wybrać swój własny komplet dźwięków, a podczas gry przygrywa nam muzyka z CD.



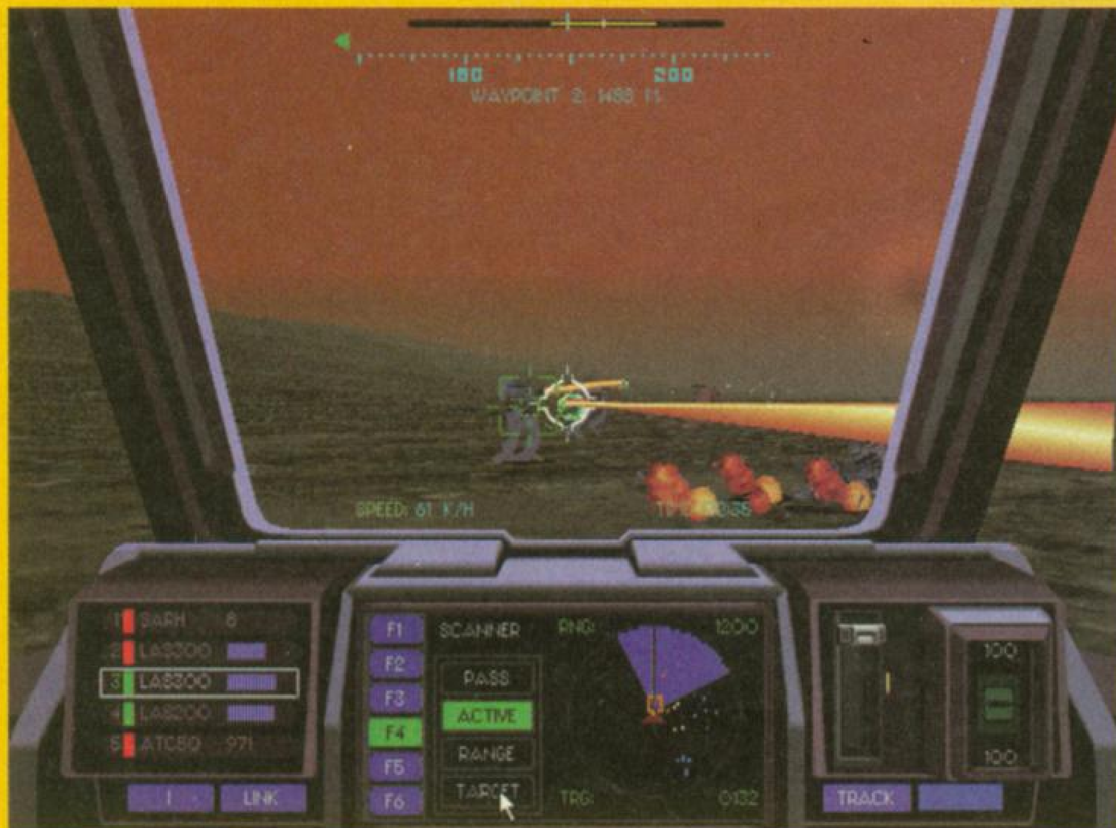


Opcje dotyczące przebiegu walki rozbudowano z jednego do trzech ekranów! Cóż tam wpakowano? Chociażby: wybór aktywnego robaka klawiszem Tab, wykorzystanie nie zużytej broni w kolejnej potyczce, walkę na tym samym (zniszczonym) terenie, uaktywnienie niektórych typów broni dopiero podczas wybranej kolejki, ustawianie siły wiatru, włączenie opóźnionego zapłonu w minach.

Podczas walki mamy możliwość zdobycia dodatkowej broni – Mole Bomb (naprawdę niezwykła siła wybuchu), a w spadających z nieba paczkach możemy znaleźć apteczkę (+25 lub +50 energii), „eliksiry" zwiększające siłę rażenia wybranej broni lub... uzbrojoną minę.

Doszedł nowy tryb gry – Challenge Mode, w którym musimy samotnie zmierzyć się na 25 przygotowanych z góry (liczba przeciwni-

Dystrybucja: Mirage Software. Cena: 67 zł.



ręcznego celowania. Niestety, „ręka mistrza więcej znaczy niż narzędzie u partaczy" – celność jest mniejsza, niż przy sterowaniu ręcznym.

Jednak w tej rodzinie gier czołowe miejsce w dalszym ciągu zajmuje MechWarrior 2 ze względu na znacznie lepszą komunikację z graczem i intuicyjny, naturalny sposób kierowania maszyną. Ale EarthSiege 2 depcze mu po piętach.

Mech Killer

Dystrybucja: IPS Computer Group.
Cena: ok. 134 zł.

EARTHSIEGE 2
Sierra 1996
Zręcznościowo-
-symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	85%

ków, energia, broń) planszach. Można grać przez modem, w sieci oraz standardowo – we czwórkę na jednym komputerze.

Marcin Wichary

WORMS: REINFORCEMENTS
Team 17/Ocean 1996
Strateg. - zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	95%
Grywalność	100%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

Destruction Derby

Destruction Derby to wyścigi samochodowe (wykonane w podwyższonej rozdzielczości), z którymi pierwsi mieli okazję zapoznać się właściciele konsol.

Zabawa polega nie tylko na wykonaniu określonej liczby okrążeń i zajęciu jak najlepszego miejsca. Zdarza się, iż jedziesz sobie spokojnie po torze, wchodzisz w zakręt, a tu nagle BUUM!, ktoś wjeżdża Ci w @%!* i lądujesz na płocie. Oczywiście sam też możesz, a nawet musisz, stosować podobne brudne sztuczki, jeżeli chcesz wygrać.

Zdecydowanie najlepszym pomysłem jest jednak samo Destruction Derby. Kilkanaście samochodów ustawia się na dużej, okrągłej arenie. Na „trzy, cztery" ruszają i od tej chwili wszelkie chwyty są dozwolone. Za taranowanie innych samochodów dostajesz punkty. Punktacja zależy od tego, jak uderzyłeś oraz jak mocno uszkodziłeś przeciwnika. Wierzcie mi, to jest coś! Rozpędzasz się jadąc wokół areny, wybierasz ofiarę i z pełną prędkością wjeżdżasz jej w bok.



Huk, dym, sypiące się szkło oraz kawałki blachy. Palce lizać.

Do wyboru masz pięć torów (plus arena) oraz trzy samochody. Na wybranych torach możesz wziąć udział w wyścigach dwóch typów. Zawody Destruction Derby toczą się zawsze na arenie. Program oferuje możliwość grania w dwie osoby.

Grafika wykonana jest w podwyższonej rozdzielczości (320×400) i prezentuje się znakomicie. Perfekcyjnie dopracowano samochody – do tego stopnia, że na karoserii pojawiają się wgniecenia po mocnym uderzeniu. Rozbite drzwi, sprasowana maska – takie widoki są w Destruction Derby na porządku dnia. Tor możesz obserwować zza kierownicy, jak w każdej klasycznej samochodówce lub też z lotu ptaka, od tyłu. Świetną opcją jest możliwość odtworzenia wyścigu w postaci filmu, który w dodatku można zachować na dysku w celach pokazowych.



Obsługa gry nie jest skomplikowana (ok. 7 klawiszy). Dzięki temu można się spokojnie skupić na rozbijaniu przeciwników, nie martwiąc się o biegi czy inne głupoty.

Podsumowując: Destruction



Derby to znakomita samochodówka. Śmiało mogę powiedzieć, że tak dobrze nie bawiłem się od czasów Vrooma.

Frogger

Dystrybucja: CD Projekt.

DESTRUCTION DERBY
Psygnosis 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	75%
Grywalność	95%
Pomysł	85%
Ogółem	90%

Fast Attack

Miłośnicy książek Toma Clancy doczekali się nowoczesnego symulatora atomowego okrętu podwodnego klasy Los Angeles. Najwyższy czas, bowiem poprzednie programy (Red Storm Rising i 688 Attack Sub) bardzo się już zestarzały. Co my tu mamy? Przede wszystkim realizm, czyli dużo wajch i gałek do kręcenia, zero elementów zręcznościowych i bardzo wolną akcję, która jednak raptem przyspiesza jak torpeda wymierzona w kufer naszej łajby.

Jako dowódca okrętu typu 688i wykonujesz liczne i trudne zadania na pięciu akwenach, mając za przeciwników nie żadne tam gangi czy też anonimowych Pomarańczowych, lecz znowu starych, dobrze znanych przeciwników, wymienionych konkretnie i „po nazwiskach". Uzbrojenie klasyczne – Tomahawki, Harpoony i torpedy Mk 48. Aby wykonać misję, należy przede wszystkim opanować korzystanie z sonaru pasywnego, wyświetlanego jako klasyczny „wodospad", a nie w postaci krążka znanego z Seawolfa. W grze autorzy uwzględnili liczne „zażywki", jakie tworzy termoklina, związane z tym problemy w wypracowaniu rozwiązania potrzebnego do wystrzelenia torpedy itp. Uwzględniono też postęp, jaki dokonał się w rosyjskiej technologii podwodnej – wróg lepiej słyszy i reaguje.

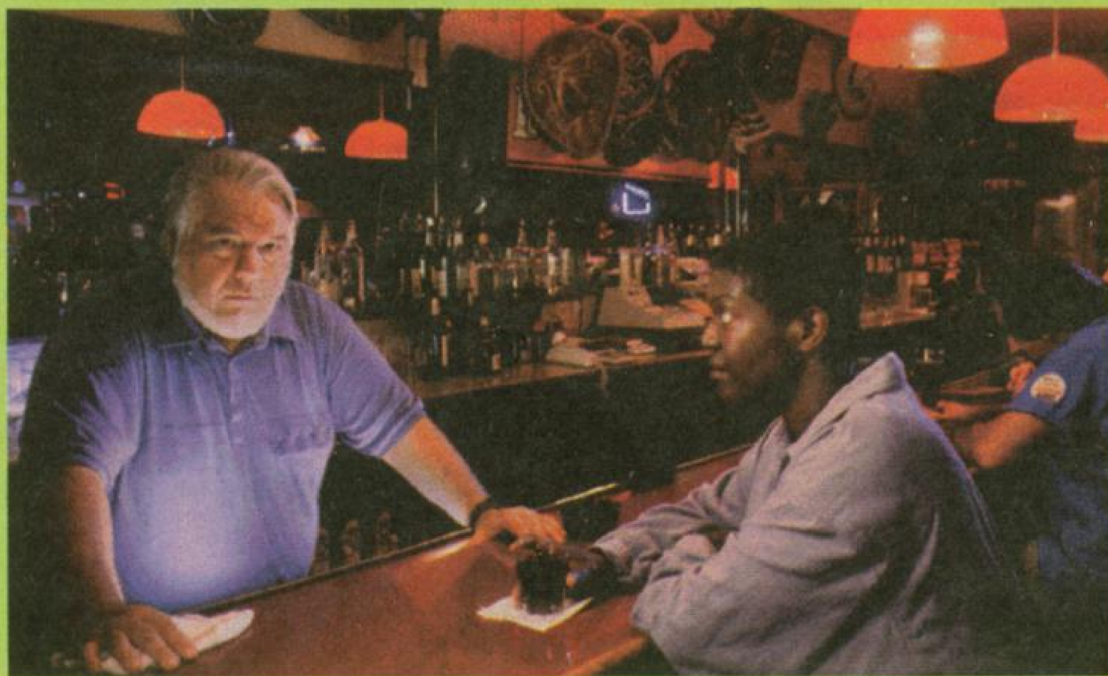


Profil misji jest zróżnicowany jak nigdy dotąd, przewiduje się nawet atak Tomahawkami (konwencjonalnymi, niestety) na cele lądowe, z wykorzystaniem danych satelitarnych, które trzeba najpierw odebrać o właściwej porze! Jednym słowem – uczta dla koneserów. Wady? Niestety, trzy. Po pierwsze: wśród danych o kontakcie nie uwzględniono głębokości zanurzenia przeciwnika. Na podstawie mocy sygnału sonaru możemy tylko określić,



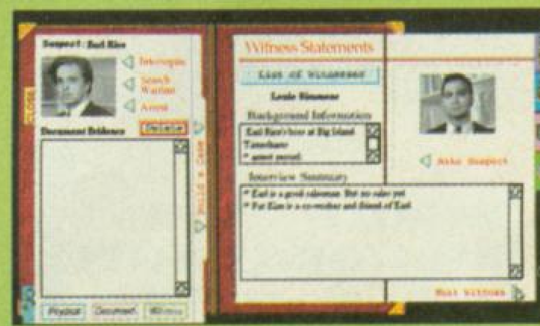
The Body in the Bay

Miłośników policyjnej pracy programiści nie rozpieszczają. Poza serią Police Quest (chyba najmniej udany cykl Sierry) oraz zapomnianym Blue Force trudno znaleźć inne przykłady. Cóż, powiedzmy szczerze: robota policjanta jest nudna. A właściwie: „interesująca inaczej". I jeśli ktoś chce tej inności zakosztować (a nawet się w niej rozsmakować), niech koniecznie zdobędzie grę, której pełny tytuł brzmi San Francisco Police Department Homicide – Case File: The Body in the Bay.



Jesteś policjantem z wydziału zabójstw i musisz rozwikłać zwykłą z pozoru sprawę: oto z morza wyłowiono ciało pana, któremu ktoś pomógł zejść z tego świata. Na wykrycie sprawcy masz dwa tygodnie (10 dni roboczych), w trakcie których wykonasz czynności dokładnie takie, jak policjant podczas śledztwa: zbierzesz dowody, oddasz je do laboratorium, przesłuchasz świadków i podejrzanych, sprawdzisz ich alibi, wreszcie – wskażesz zabójcę i przedstawisz niezbite dowody jego winy.

The Body in the Bay nie jest klasyczną grą przygodową. Można by stwierdzić, że jest to gra decyzyjna, w której gospodarujesz swoim czasem oraz czasem laboratorium kryminalistycznego. I tak każda podróż, każda rozmowa, każda czynność kosztuje określoną liczbę minut, zaś każdy znaleziony przedmiot możesz przeanalizować pod kątem obecności różnego rodzaju śladów. Jeśli jednak będziesz chciał wiedzieć wszystko o wszystkim, nie





czy wróg jest pod czy nad termokliną. Po drugie: pominięto możliwość programowania zachowania torpedy – manewry, zanurzenie itp. Po trzecie: nie można zapisać stanu gry w trakcie misji! A niektóre mogą trwać dwie godzinki i więcej... Poza tym jednak same zalety. Ojciec, brać!

Commander Grandson

Dystrybucja: IPS Computer Group

FAST ATTACK
Sierra 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	70%
Grywalność	95%
Pomysł	70%
Ogółem	90%

starczy Ci czasu [czyli symulator detektywa – jp].

Akcja gry oparta jest na autentycznych wydarzeniach, z czym wiąże się dodatkowa atrakcja. Otóż w dowolnym momencie możemy sobie zażyczyć podpowiedzi, jakich udzieli nie kto inny tylko policjant, który zagadkę rozwikłał.

Fabuła, choć pozbawiona dynamiki, jest fascynująca. Oto denat początkowo jawi się dobrym obywatelem, z czasem jednak odsłaniane są kolejne ciemne strony jego żywota: długi hazardowe, kłopoty w pracy, kochanki itp. Okazuje się, że nie mamy problemu ze znalezieniem podejrzanych i motywów – przeciwnie, przynajmniej pięć osób z otoczenia denata miało powody, aby przyczynić się do jego śmierci.

Jak już zaznaczyłem na początku, gra jest „interesująca inaczej". Polecam ją graczom starszym, o wysublimowanych gustach. Jeśli kogoś (tak jak mnie) bawi powolne zestawianie poszczególnych elementów układanki, to właśnie znalazł dla siebie wymarzony tytuł.

Alex

THE BODY IN THE BAY
3 Prong Plug/Grolier 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

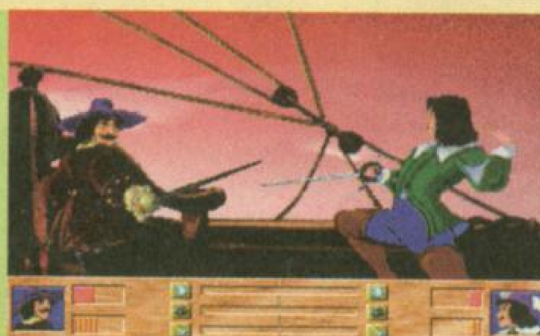
Grafika	70%
Dźwięk	65%
Grywalność	80%
Pomysł	95%
Ogółem	80%

Sea Legends

Czasy odważnych piratów i kupców, podróżujących przez morskie bezkresy, są od dawna atrakcyjnym tematem dla twórców gier komputerowych. Wystarczy przypomnieć tylko takie programy, jak Pirates czy High Seas Trader. W grze stworzonej przez (nomen omen) firmę Ocean mamy okazję wcielić się w postać młodego kapitana angielskiej fregaty, Richarda Graya, wysłanego na Morze Karaibskie. W celu, rzecz jasna, niszczenia wrogów Jego Królewskiej Mości.







Sea Legends to program, który trudno jednoznacznie zaklasyfikować do określonego gatunku. Jest to gra handlowa, gdyż podróżując między portami zajmujemy się kupnem i sprzedażą towarów. Gra przygodowa, gdyż prowadzimy konwersacje z napotkanymi postaciami, przyjmujemy i realizujemy zlecenia, odkrywamy tajemnice itp. Ale i gra zręcznościowo–strategiczna. Niewątpliwie i tematem, i rozwiązaniami poszczególnych problemów przypomina gry Pirates oraz Uncharted Waters.

Richard Gray powinien się wykazać handlowym sprytem, aby zarobić pieniądze na utrzymanie załogi i statków. Przede wszystkim jednak musi udowodnić, iż jest żeglarzem i żołnierzem z krwi i kości. Na niebezpiecznym Morzu Karaibskim czekają go walki z korsarzami i statkami wrogich bander, a umiejętności nawigacyjne są tak samo ważne jak sztuka władania białą bronią (pojedynki z kapitanami innych okrętów). Jeżeli Richard zechce opuścić swego króla, stoi przed nim otworem kariera pirata.

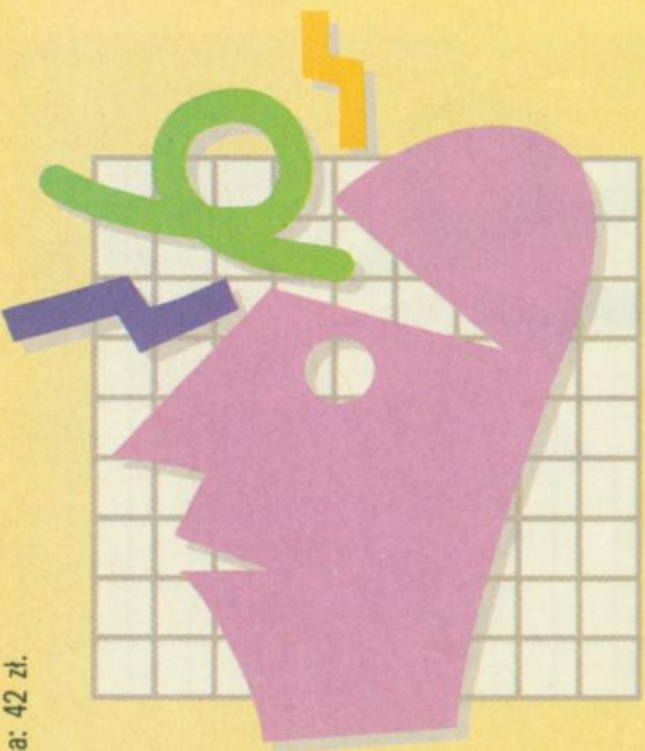
Sea Legends to gra, która „nie sili się na oryginalność" i nie przeciera nowych szlaków. Wykorzystane w niej rozwiązania znamy już z innych, podobnych programów. Ale ma swoje zalety: czytelną i miłą dla oka (choć nie porywającą) grafikę, interesującą nić fabularną i dość duży realizm samej rozgrywki – walki toczone w czasie rzeczywistym, charakterystyka bohatera przypominająca te znane z prostych gier role–playing. Dla osób, które lubiły Piratów, Sea Legends powinna stać się miłą rozrywką.

Jacek Piekara

Dystrybucja: Mirage Software

SEA LEGENDS
Ocean 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	65%
Grywalność	75%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

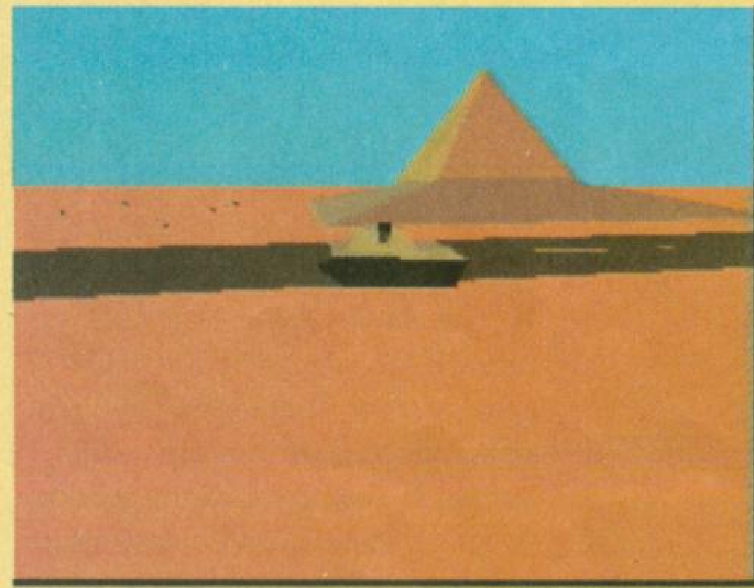


Desert Wolf

Produkcja i dystrybucja: Seven Stars, 80-952 Gdańsk, ul. Matejki 6, tel. (0-58) 416-746. Cena: 42 zł.

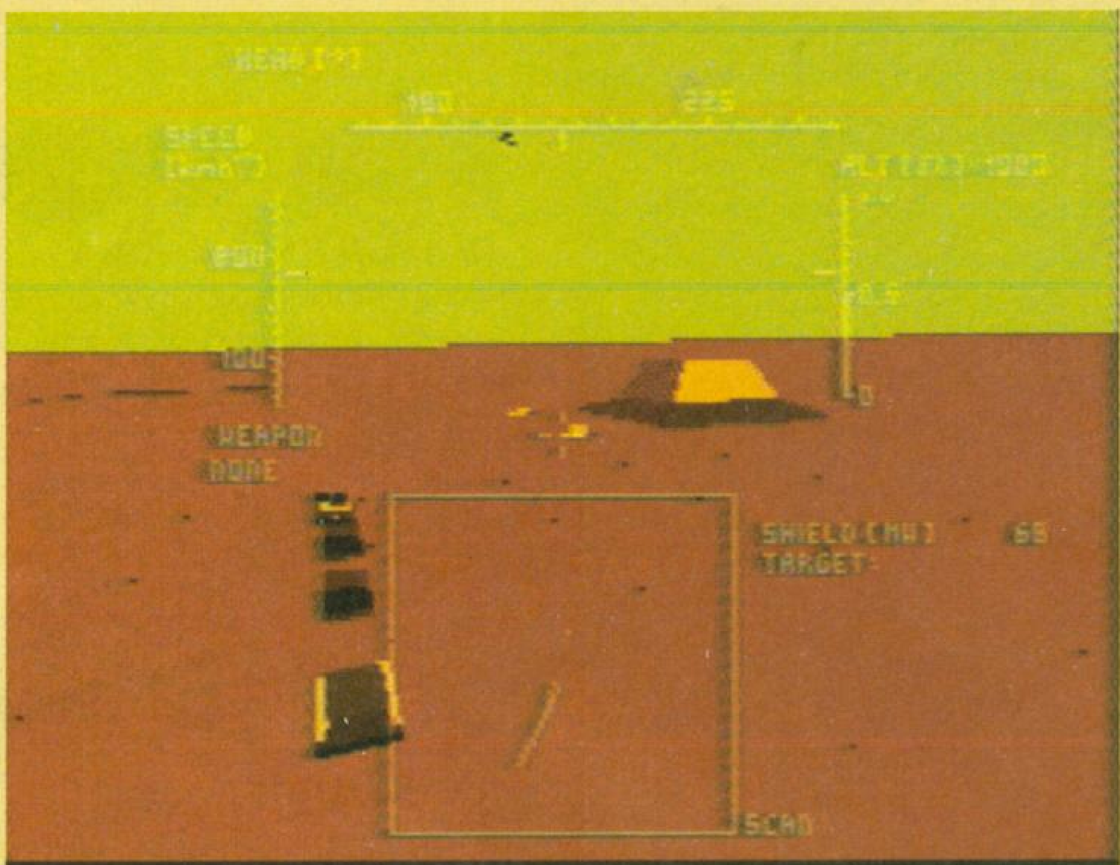
Gry zręcznościowo–symulacyjne znane są od dawna. Jedną z najświeższych propozycji tego rodzaju jest Desert Wolf. Produkcja o tyle nietypowa, że wykonana przez znaną już POLSKĄ grupę Seven Stars.

W Pustynnym Wilku latasz nowoczesnym supermyśliwcem.



Nie znajdą tu nic ciekawego gracze zwracający uwagę tylko na świetną grafikę i setki tekstur. Grafika w grze to czyste wektorki, bez cieniowania, bez nakładanych tekstur. Dzięki temu rozwiązaniu Desert Wolf na stareńkiej Amidze 500 chodzi jak burza, bez żadnego spowalniania akcji. Na „tysiącdwusetce" jest jeszcze szybciej, chwilami aż za szybko.

Lata się nad terenem niezbyt skomplikowanym, czasem trafi się urozmaicenie w postaci zadań nocnych. Dostępne w grze misje są bardzo zróżnicowane, a co za tym idzie, istnieje wiele rodzajów obiektów – od „nieruchomości", czyli budynków i bunkrów, po kilkanaście typów celów ruchomych: samoloty, łodzie, ciężarówki itp. Aby pozbyć się natrętów, należy użyć jednego z pięciu rodzajów broni. Jak już wspomniałem, gra jest ciekawa i dynamiczna. Niezłe jest również intro –





DESERT WOLF
Seven Stars 1996
Zręcznościowa
Amiga

Grafika	60%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	85%
Ogółem	80%

składa się z kilku krótkich sekwencji wideo i znakomitego modułu muzycznego. W Desert Wolf najbardziej brakuje mi realizmu. Wszelkie zmiany prędkości czy wysokości samolotu dokonywane są błyskawicznie, bez odczuwania skutków. Za to na pułapie 9000 stóp rozwieszona została jakaś płachta, przez którą nie można się przebić. Mimo tego Desert Wolf stanowi znakomitą zabawę, choć jego ukończenie nie zajmie zbyt wiele czasu.

Przemysław Jędrzejczyk
(p.jedrzejczyk@lupus.waw.pl)

Seek and Destroy

W życiu każdego gracza komputerowego nadchodzą chwile, w których ma dosyć główkowania i gimnastykowania szarych komórek. Potrzebna mu wtedy prosta, wciągająca i przyjemna rozrywka, a taką jest właśnie Seek and Destroy. Tytuł gry nie zapowiada wyszukanej fabuły i rzeczywiście: paru wrednych facetów umyśliło sobie zagrozić pokojowi na świecie. Ich perfidne plany zostały jednak wykryte. Teraz znajdują się w ciężkich opałach, ponieważ przeciwko nim stajesz TY.





W tej zręcznościowej grze mamy do wyboru czołg i helikopter, obydwa uzbrojone „po zęby". Helikopter sprawdza się lepiej, nie wymaga uciążliwego manewrowania, ale czołg w pewnych sytuacjach jest niezastąpiony. Zbierając bonusy uzyskujesz fundusze na dodatkowe uzbrojenie: od wielolufowych działek aż po samonaprowadzające się rakiety i napalm. Istnieje także wsparcie lotnicze. Przeciwnicy również są nieźle wyposażeni. Czekają na Ciebie czołgi, wyrzutnie rakiet i helikoptery, żeby wspomnieć o najważniejszych. Pierwsze misje nie powinny sprawiać specjalnych trudności, ale następne dostarczają już stresów, związanych z niedostatkiem amunicji i wyczerpującym się szybko paliwem.

Seek and Destroy to gra naprawdę dobra – w sumie nic oryginalnego, ale potrafi wciągnąć. Grafika chodzi bardzo płynnie, a do zabawy nie trzeba sobie kupować Pentium. Docenić również trzeba 16-bitowy dźwięk, choć muzyka mogłaby być lepsza. Polecam każdemu w formie odprężenia po „poważniejszych" zajęciach.

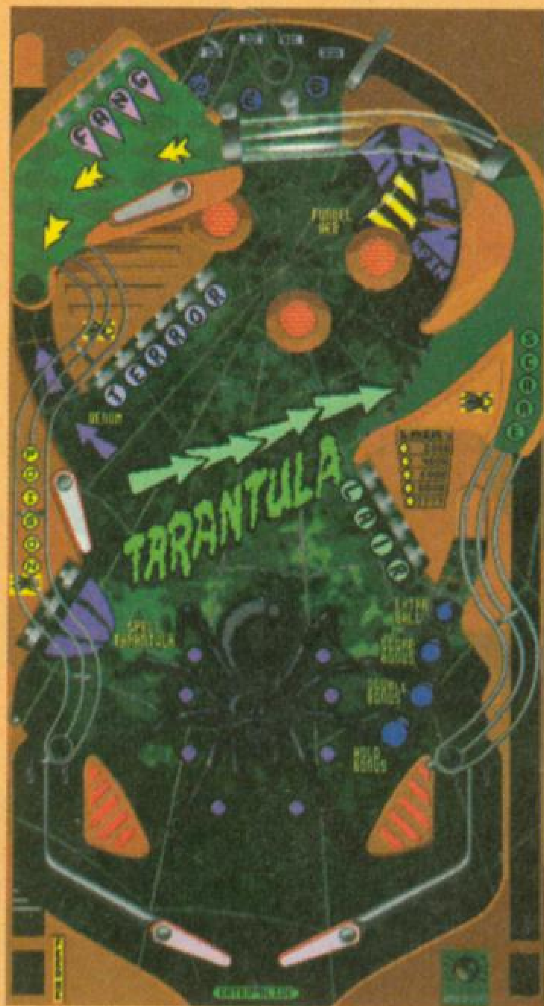
Piotr Lewandowski



SEEK AND DESTROY
Safari Software/Vision 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	50%
Ogółem	80%

3D VCR Pinball

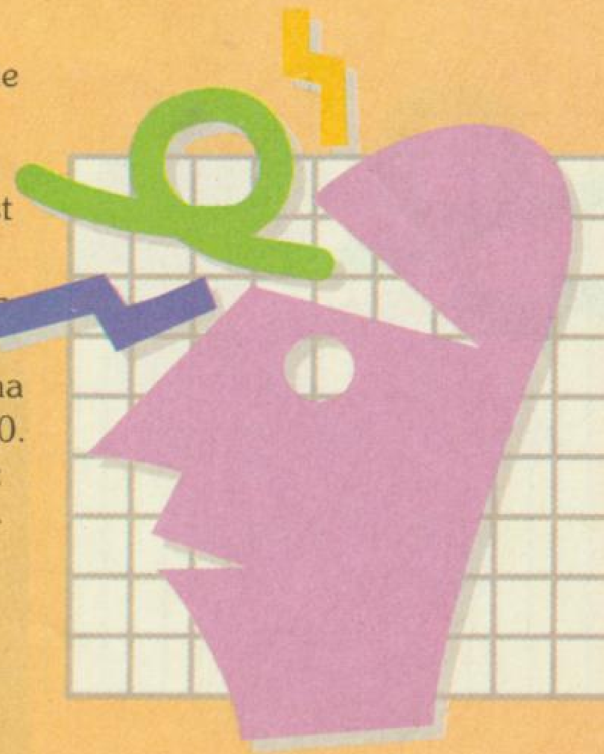


Po wszystkich pinballowych iluzjach, fantazjach i snach pod szyldem 21st Century ukazał się nowy flipper – 3D VCR Pinball. Nie mylą się ci, którym widok stołów wydaje się znajomy. Jest to bowiem Pinball Fantasies 2, tyle że w wersji trójwymiarowej, rozbudowanej dodatkowo o kilka bajerów. Dołożenie trzeciego wymiaru nie wyszło stołom na dobre: górna część jest mało czytelna i niezbyt dobrze widać, co dzieje się z bilą. Na szczęście można zagrać na klasycznych



wersjach tych samych stołów w rozdzielczości do 800×600. Poza tym blaty od strony graficznej prezentują się doskonale. Grywalność – to inna rzecz. Na pewno gra się wygodniej, kiedy obraz nie jeździ bez przerwy w górę i w dół, ale same stoły nie są szczególnie interesujące.

Dodatkowe atrakcje to, przede wszystkim, możliwość utrwalenia przebiegu dowolnej gry, a następnie urządzenia sobie video show. Jest to rewelacyjny pomysł – ja już mam parę nagrań, będę nosić je przy sobie i błyszczeć swoim kunsztem w sytuacjach towarzyskich czy intymnych. Nowym pomysłem jest swobodny dostęp do multiball – gry nawet z 10 bilami; niestety, tylko na dwóch stołach (Tarantula i Kickoff). Wybrać można dowolną liczbę bil – od 2 do 10. Uprzedzam jednak, że już gra z siedmioma bilami mija się z celem – łapki trzeba wciskać bez przerwy, nie ma czasu patrzeć, co dzieje się na stole. Zabija to całą przyjemność grania. Inną ciekawostką są statystyki informujące, ile razy został uderzony



grzybek, ile razy wykonano jakąś tam kombinację itp. Idea wydaje się cenna – zwłaszcza dla „profesjonalnych" graczy.

Generalnie 3D VCR Pinball należy wysoko ocenić za nowe rozwiązania. Jakość przeróbki stołów na wersję 3D i problem grywalności pozostawiam ocenie P.T. Graczy – ja specjalnej euforii nie odczuwam, ale to kwestia gustu.

Piotr Lewandowski

3D VCR PINBALL
21st Century Entertainment/ SpiderSoft 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	65%
Pomysł	80%
Ogółem	70%

Dystrybucja: MarkSoft.
Cena: 85,40 zł.

Zeewolf 2

Chyba większość z Was pamięta pierwszą część Zeewolfa. Latało się niewielkim, wektorowym helikopterkiem nad pokratkowanyn terytorium i grzało do czołgów, łódek, bunkrów itp. W drugiej części gry niewiele się zmieniło. Został ten sam helikopter i podobny teren, lecz dodano kilka elementów. Po pierwsze, znacznie urozmaicono misje. Można obecnie uczestniczyć w zadaniach typu: eskortowanie, totalna destrukcja, uwolnienie zakładników i w wielu innych. Nowością jest możliwość sterowania pojazdami innymi niż standardowy helikopter. Po wylądowaniu





obok specjalnego urządzenia kierujemy zdalnie czołgiem, helikopterem transportowym, łodzią lub myśliwcem. Daje to o wiele szersze możliwości przy planowaniu misji.

Zmianie uległa także liczba obiektów. Jest o wiele więcej pojazdów (w tym nawodnych) oraz obiektów naziemnych, przy niszczeniu których sporo trzeba się namęczyć. Nie przybyło jednak nic do arsenału – wciąż tylko działko i dwa rodzaje rakiet.

Mimo niezbyt wielkich zmian, jakie zostały poczynione od czasu wydania pierwszej części Zeewolfa, polecam tę kontynuację. Można się bardzo dobrze pobawić, a dzięki temu, że gra nie jest łatwa, jej ukończenie może przynieść sporą satysfakcję.

Yuyo

ZEEWOLF 2
Binary Asylum 1996
Zręcznościowa
Amiga

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	90%
Pomysł	85%
Ogółem	90%

SHELLSHOCK



W Nowym Jorku, w opuszczonym magazynie ktoś trzyma szturmowiec A-10 i (nie istniejący w rzeczywistości) czołg M-13 Predator. Tym kimś jest grupa czarnoskórych najemników, mówiących slangiem i poubieranych jak gangstas z getta. Nazywają się „Da Wardenz" i są doskonałymi żołnierzami, wyedukowanymi w West Point przez tajemniczego dowódcę, 27-letniego pułkownika. Oczywiście walczą o pokój na świecie, co dobitnie podkreśla napis „Jus' keepin' da peace", wymalowany na lufie wspomnianego czołgu.



Shellshock to zręcznościówka udająca symulator czołgu, wciągająca, choć nie rewelacyjna. Jazda i strzelanie mogą sprawiać sporo przyjemności (zwłaszcza taranowanie drzewek i płotów), pod jednym wszelako warunkiem: jeśli ktoś nie grał w Iron Assault. Tamta produkcja wykorzystała już motyw „kolos w mieście rozwala wszystko, co mu stanie na drodze" i Shellshock niewiele wnosi nowego. Tym bardziej, że oprawa gry jest nie-



specjalna: niska rozdzielczość, a w trakcie akcji połowę ekranu zajmują statyczne przyrządy. Nie można też przełączać się na inne widoki.

Wróćmy do klimatu. Po raz pierwszy w grze komputerowej (nie licząc mniejszych produkcji)

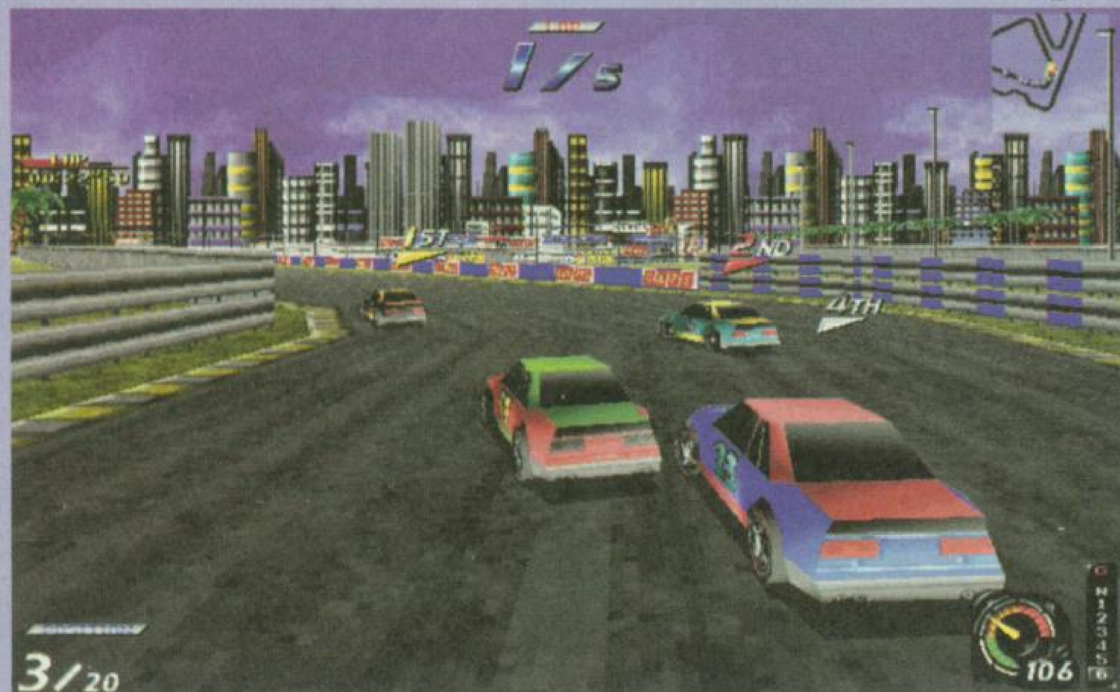
SPEED HASTE

Od gwiazdkowego wysypu gier samochodowych wszystko wróciło do normy, czyli niewiele ciekawego się w tym gatunku dzieje. Poza pożałowania godnymi przypadkami uduszenia się kilku maniaków, którzy w grudniu ubiegłego roku wstrzymali oddech, czekając na Formula 1 Grand Prix 2. A MicroProse jakoś nie spieszy się z pokazaniem światu tego tytułu.

Samochodową nudę usiłuje więc rozwiać Speed Haste, ale to tytuł nie aspirujący do miana gry wybitnej.

Do wyboru mamy 12 samochodów: 6 bolidów F1 (3 z automatyczną skrzynią biegów i 3 bez) oraz tyle samo pojazdów klasy Stock. Zmagać się one będą na 8 zamkniętych torach wyścigowych, w towarzystwie 20 przeciwników. Przebieg wy-





ścigu nie jest zbyt emocjonujący. Samochody są niezniszczalne, więc trudno mówić o ściganiu się, mamy raczej do czynienia z przepychanką na torze. Samochody Stock potrafią ponoć wchodzić w zakręty z poślizgiem, ale cóż to za poślizg, pożal się Panie Boże. Zresztą, model jazdy jest nadmiernie prosty, żeby nie powiedzieć – prymitywny.

W wyścigu przynajmniej dwie rzeczy mocno drażnią. Po pierwsze – kolejność na starcie ustalana jest losowo (sic!), a przecież różnica między pole position a 20. miejscem jest ogromna. Po drugie – górny limit cza-



su wyznaczonego na przejazd poszczególnych okrążeń jest „wyżyłowany" do granic. Zdarzyło mi się prowadzić w wyścigu, a mimo to zostać zdyskwalifikowanym! Dobrze, że opcję jazdy na czas można wyłączyć.

SH został oprawiony poprawnie, trzeba zwłaszcza zwrócić uwagę na sympatyczną muzykę. Grafika w wysokiej rozdzielczości, szczególiki całkiem dopracowane. Cóż to jednak za atrakcja, skoro przy włączonych wszystkich bajerach nawet na P120 gra nie działa płynnie. Jakość grafiki nie jest aż taka (i daleko jej do tego), aby mogła usprawiedliwiać tę rozrzutność w wykorzystaniu zasobów komputera.

Na obwolucie gry znajdziemy cytat z magazynu PC Zone





SPEED HASTE
Friendware/Electronic Arts 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	90%
Grywalność	50%
Pomysł	10%
Ogółem	50%

SHELLSHOCK
Core Design 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	90%
Grywalność	70%
Pomysł	95%
Ogółem	70%

jako główną scenerię wykorzystano murzyńskie getto. Oczywiście, ma to swoje złe strony: około połowa dialogów jest zupełnie niezrozumiałych. Druga połowa, ta ważniejsza dla gry, to dialogi wymawiane z wyraźnie sztucznym akcentem i tylko wzbogacone ciągłym rzucaniem słowa „men" (co ma podkreślić jej slangowość). O ile jakość animacji w grze jest raczej przeciętna, o tyle ich reżyseria oraz sposób prowadzenia kamery rzeczywiście robią wrażenie. Mile zaskakuje też muzyka pod warunkiem, że lubimy rap (Core Design planuje wydanie płyty winylowej ze ścieżką muzyczną gry).

Shellshock mnie nie przekonał – wykorzystuje technologię sprzed co najmniej roku, grywalność ma jedynie przeciętną, a klimat nie dla białego człowieka (czyli nie dla mnie). Jednak kto lubi nastrój rodem z murzyńskiego getta, może być z zakupu Shellshock bardzo zadowolony.

Alex

Dystrybucja: Mirage Software

głoszący: „Jedna z najlepszych gier arkadowych 3D, w jaką mieliśmy przyjemność zagrać". Przy moim nieskończonym szacunku dla kolegów redaktorów tego prestiżowego zachodniego miesięcznika muszę złośliwie powiedzieć, iż chyba w niewiele gier arkadowych 3D mieli okazję zagrać.

Alex

Dystrybucja: IPS Computer Group

YENDORIAN TALES

Kiedy zobaczyłem pierwsze sceny z gry wydawało mi się, iż oglądam program zrobiony „na kolanie" przez programistów–amatorów. Po prostu, przyzwyczaiłem się już do grafiki rodem ze Stonekeep i innych nowości, a trafiłem na program, w tworzeniu którego posłużono się skromnymi środkami artystycznymi. Jednak, ponieważ gra Yendorian Tales to RPG, postanowiłem przyjrzeć się jej bliżej. I była to decyzja, z której jestem dumny! To gra wyśmienita, choć zajmuje na dysku zaledwie 14,5 MB.

Ostatnio rzadko mieliśmy okazję spotkać program role–playing, który by w satysfakcjonującym stopniu wykorzystywał po pierwsze: charakterystyki bohaterów, po drugie: rozmowy. W



Yendorian Tales charakterystyki są niezwykle bogate (i, co ważne, decydują o powodzeniu różnorakich zamierzeń, np. jeśli nie opanowaliśmy w wystarczającym stopniu obcego języka – w rozmowie z innymi rasami ukazują się nie litery, lecz „robaczki"), a rozmów, questów, subquestów i zagadek do rozwiązania jest cała masa.

Gracz dowodzi drużyną (możliwość kreacji bohaterów), składającą się z czterech osób wybranych spośród dziewięciu profesji. Grupa zwiedza ogromny świat (miasta, kopalnie, lasy, góry – łącznie jest ich kilkadziesiąt!) opanowany przez wszelkiego rodzaju latające, pełzające i chodzące plugastwo (około stu dokładnie scharakteryzowanych monstrów), znajduje setki przedmiotów (mikstury, artefakty, broń), dysponuje niewiarygodną wręcz liczbą czarów, wypełnia misje na zlecenie możnych tego świata.



Yendorian Tales to gra, która przy grafice wyglądającej na początek lat 90. imponuje bogactwem opisywanego świata, łatwością obsługi (świetny interfejs), logiką wydarzeń oraz dbałością o merytoryczne detale. Dołączono również spis wszystkich potworów, czarów i artefaktów, dokładne mapy każdej lokacji oraz pełne (krok po kroku) rozwiązanie gry! Brzmi jak bajka, prawda? Wydaje mi się, iż YT powinna stać się „lekturą obowiązkową" dla każdego fana RPG. Mnie w każdym razie wciąga już czwartą noc i ciągle nie mam jej dość!

Jacek Piekara



YENDORIAN TALES
SmithWare 1996
Role-playing
PC

Grafika	60%
Dźwięk	55%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	90%

Witchaven 2

Powracamy do przystani czarownic. Czy warto? Szczerze mówiąc, pierwsza część mnie nie zachwyciła. Jakoś nie mogę się przekonać do średniowiecznych Doo... znaczy się, Duke'ów. Wolę sobie pograć w prawdziwe RPG 3D, na przykład Arena – Elder Scrolls czy Thunderscape, niż w takie namiastki. Niemniej od razu stwierdzę: WH2 jest trochę lepszy od jedynki. Legenda, jak to przy sequelach – naciągana. Zło raz pokonane znowu powróciło i przez otwarty portal świat zalewają setki Złych Okrutnych Stworów, które chcą nas wszystkich zjeść i odebrać nam królestwa, księżniczki i skarby [i KFC i McDonalda – jp].

Niestety, oprócz historyjki niewiele się zmieniło. Paru nieznanych dotąd przeciwników, zero nowych broni i zero nowych czarów. Duże rozczarowanie. Na domiar złego coś „schrzaniono" w algorytmach sterujących doskonałym enginem Build (wypożyczonym od 3D Realms) i gra w odróżnieniu od pierwszej części (w którą dało się grać w Hi Res na 486DX4) teraz chodzi taak szyyybko, żeee miii czaapkę z głooowy zerwaaało. Skoki grafiki są tak duże, że czasem wydaje mi się, że gram w klasyczne RPG, a nie w First Person Perspective. Tu ujawnia się jeden z dwóch błędów, które prawdopodobnie przekreślą szanse większości z Was na zagranie w WH2: otóż grać można jedynie w SVGA.

Trzeba jednak przyznać, że lochy wyglądają bardzo dobrze. Są ciekawie zaprojektowane i mają mroczny klimat wywołujący dreszczyk emocji. Te same genialne sample, co w pierwszej części (bijące na głowę ryki z Dooma) tworzą świetną oprawę dźwiękową, zwłaszcza gdy słucha się ich na dużych kolumnach (drżyjcie sąsiedzi!). Drugim błędem jest brak możliwości predefiniowania klawiatury. Tego już zupełnie nie rozumiem. Niezależnie od tego, czy ma się to Pentium, czy nie, każdy gracz ma prawo do własnego ustawienia. Szczególnie w grach, w których większość z nas ma już własne nawyki wyniesione z Dooma. Grałem w wersję demo i mam szczerą nadzieję, że wyżej wymienione błędy w pełnej wersji zostaną poprawione, bo na razie –Pentium 100 required.

Zooltar

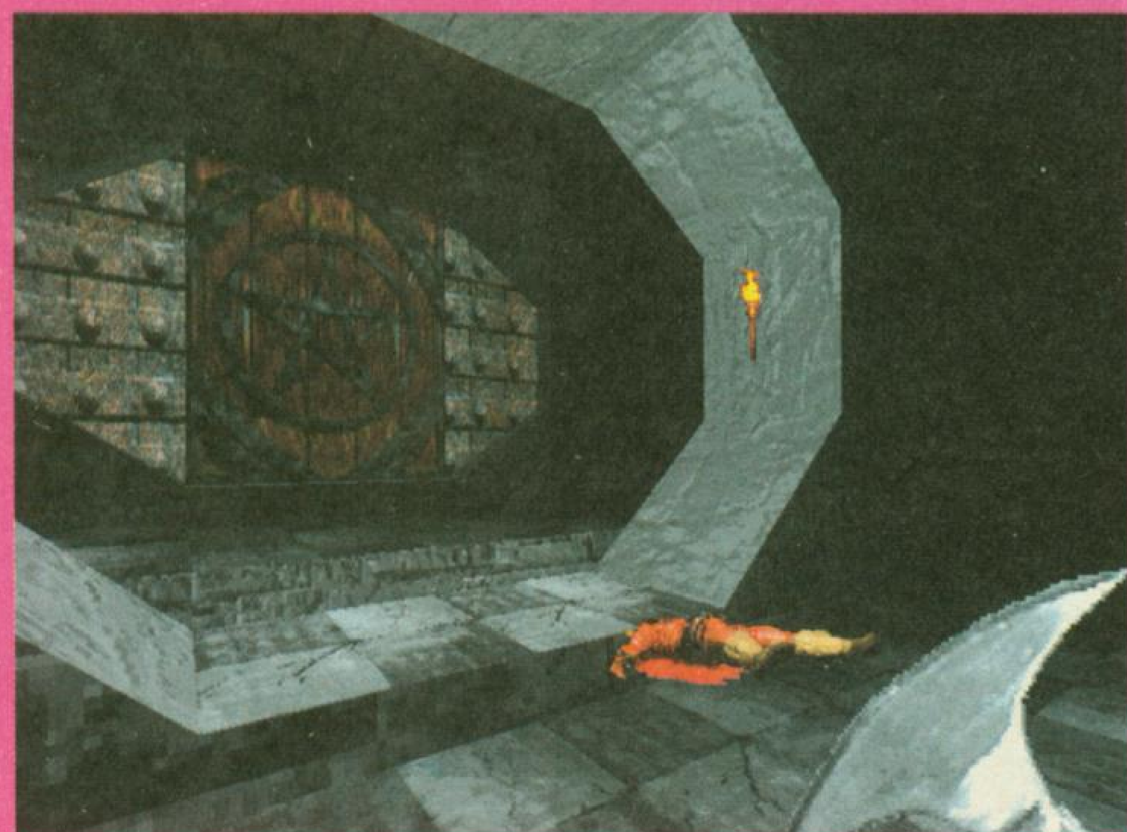




WITCHAVEN 2
Capstone/3D Realms
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	90%
Grywalność	60%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

Dystrybucja: Mirage Software







Strife

Zacznijmy od scenki z życia wziętej. Wychodzę pierwszy raz na miasto, widzę jakiegoś dziadka, wyjmuję kuszę, bach, bach: trup! Nagle dookoła pojawiają się strażnicy, to ja (nie zrażony) na nich. Gdzie jesteście, sukinkoty, zabiję was wszystkich! Oni wyjmują kusze, bach, bach: trup! Przegrałem.

Tak to jest, jak powstanie gra ocierająca się o RPG i wykorzystująca kupiony od id Software engine Dooma. Nim się człowiek przyzwyczai, że nie wolno strzelać do wszystkiego co się rusza, minie trochę czasu.

Wcielamy się w postać płatnego zabójcy, który w bliżej nie zidentyfikowanej przyszłości przyłącza się do ruchu oporu walczącego z fanatyczną, trzęsącą światem organizacją Order, mocno przypominającą Świętą Inkwizycję. Nasz bohater jest bezwzględny, czerpie radość z zabijania. Wykorzystywany przez swych partnerów jako „czyściciel", godzi się z tą rolą i generalnie jest osobą dość obrzydliwą.

„Wyrywanie chwastów" ułatwiają naszej postaci kolejne rodzaje broni, które kupuje lub otrzymuje w różnych punktach

STRIFE
Velocity 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	80%
Ogółem	75%

miasta. Można się też leczyć w szpitalach, plotkować w knajpach, ewentualnie po prostu zaciukać kogoś w ciemnej uliczce i zabrać mu złoto. Po raz pierwszy zrobiłem tak z kolesiem, który za 5 sztuk złota powiedział mi, że jeśli kogoś zabiję po cichu, nie wywołam alarmu, ha, ha, ha.

Strife nie jest grą role–playing, bohater nie rozwija żadnych cech i nie jest nimi scharakteryzowany. Uczenie nazywając ten tytuł z angielskiego, klasyfikuję go jako first person perspective action adventure.

Można powiedzieć, że różnica między Strife a Doomem jest tylko taka, że z napotkanymi postaciami możemy rozmawiać. Byłaby to jednak trywializacja problemu. Gra ma specyficzny klimat, zbliżony do znanego z Areny czy Ultimy Underworld. Miasto żyje własnym życiem, na ulicach jest sporo ludzi.

Grafika Dooma nie bardzo nadaje się do robienia jakiejkolwiek innej gry niż strzelaniny 3D. Zapewne z tej przyczyny autorzy wzbogacili program dziesiątkami komiksowych rysunków pojawiających się głównie w trakcie dialogów, co jest pomysłem ciekawym i poprawia wrażenie graficzne.

Strife spodobał mi się. Firma Velocity pokazała, że mając engine Dooma jest w stanie zrobić program bardzo oryginalny, korzystnie różniący się od Heretica czy Hexena. Powstała gra z ciekawą fabułą, dynamiczna, wykonana przyzwoicie, choć nie rewelacyjna. Warto poznać ją bliżej.

Alex

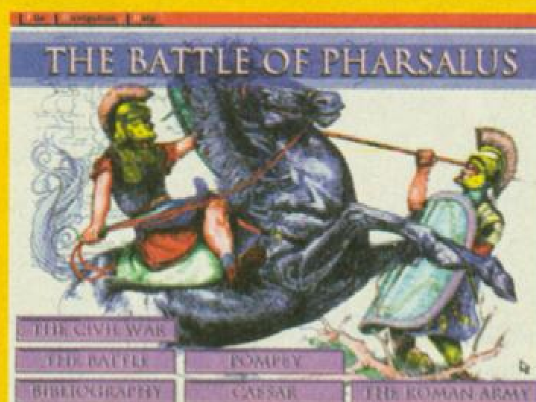


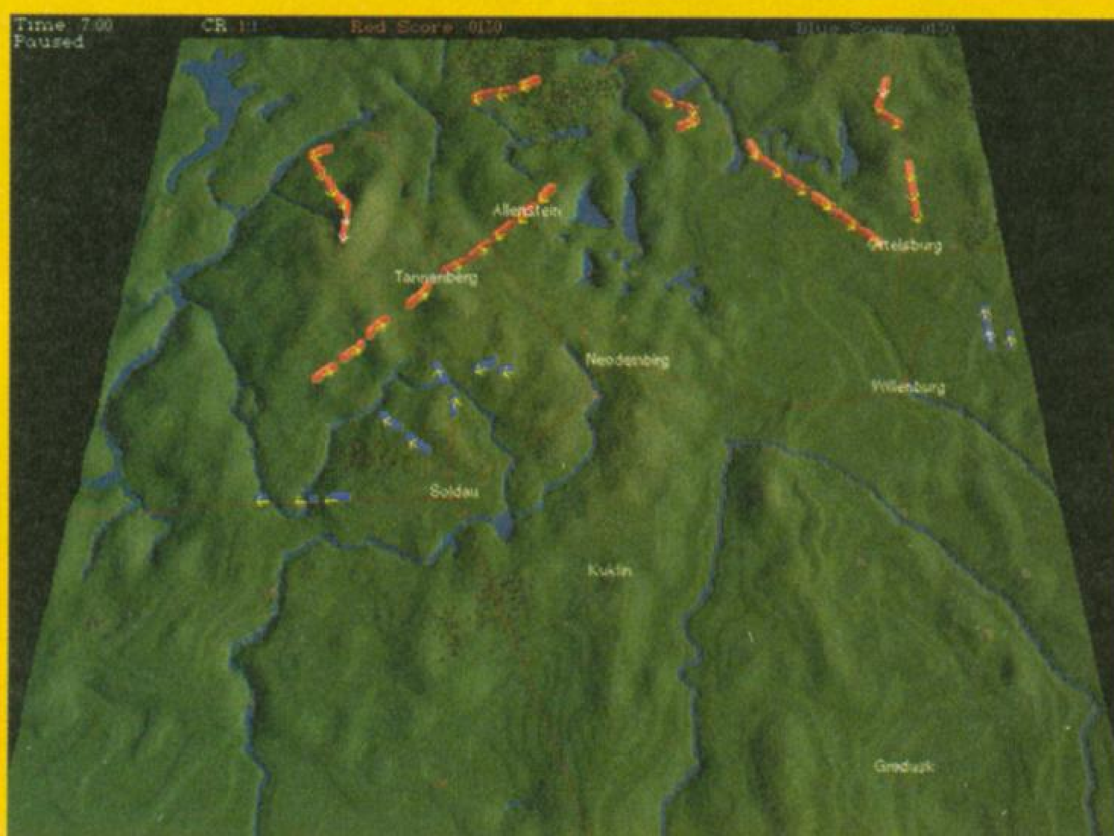




The War College

Podtytuł Universal Military Simulator 3 sugeruje, że jest to trzecia część znanej serii „uniwersalnych symulatorów wojennych". W rzeczywistości to bardzo zaawansowana symulacja czterech wielkich bitew: pod Pharsalus, Austerlitz, Antietam oraz Tannenbergiem, rozgrywająca się w czasie rzeczywistym. UMS 1 i 2 pozwalały graczowi na dowolne zaplanowanie pola bitwy i walczących jednostek – tu wszystko jest ustalone w zgodzie z historycznymi realiami. Można jednak zmieniać efektywność broni i znaczenie niektórych czynników, co pozwala na ciekawe eksperymenty. Po swoich „uniwersalnych" przodkach gra odziedziczyła przemyślane i sprawdzone w tysiącach rozgrywek algorytmy „sztucznej inteligencji" oraz przejrzysty sposób rozstrzygania starć. Mimo trzech różnych podziałek mapy, wszystkie starcia obserujemy z oddalenia, wydaje się więc, że przebiegają powoli. Należy pochwalić sposób wykonania mapy: bardzo plastyczna, sporządzona w oparciu o zdjęcia satelitarne, bez trudu można ocenić i wykorzystać rzeźbę terenu. Nie jest podzielona na pola – jednostki przemieszczają się po niej płynnie, z szybkością zależącą od warunków terenowych, formacji, zmęczenia itd.





Niżej muszę ocenić interfejs użytkownika. Niemal w całości sterowany myszą, reagujący z opóźnieniem, może zepsuć pierwszy kontakt z grą. Nawigowanie przez dołączoną na CD dokumentację polega na penetrowaniu na chybił trafił ślepych uliczek, a niekonsekwencja w nazewnictwie pogłębia konfuzję gracza. Ponieważ jednostki na polu bitwy symbolizowane są jako maszerujące kolumny, trudno jest z początku zorientować się w ich liczebności i składzie – przed bitwą należy wykonać „przegląd armii" i zapamiętać dyslokację wojsk oraz siłę poszczególnych oddziałów. Ale dla miłośników czystej strategii nie będzie to chyba problemem.

Na kompakcie nagrano cztery utwory w stylach pasujących do epok, w których odbyły się bitwy i jest to cały dźwięk, jaki można z gry wycisnąć. Przydałyby się choć odgłosy wystrzałów...

Podsumowując: rzecz dla koneserów, dla miłośników precyzji i realizmu, którzy lubią spędzać godziny nad szachownicą bądź mapą w ciszy i skupieniu.

Wojciech Setlak

Dystrybucja: LiComp



THE WAR COLLEGE
Intergalactic Dev. Inc./Gametek 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	50%
Grywalność	70%
Pomysł	90%
Ogółem	80%

Earthworm Jim 2

To już druga cześć kosmicznej zręcznościówki, równie udana jak poprzednia (patrz Gambler 4/96). Tym razem z możliwością gry pod DOS.







Fabuła podobna, jak w części pierwszej: ukochana Jima znowu została porwana przez Szalonego Kruka i musisz ją uratować. Czekają na Ciebie kolejne misje, w których ścierasz się z rozmaitymi stworami. Pod względem grafiki EWJ2 przypomina pierwszą część, ale niestety pod DOS nie mamy tak szybkiego dostępu do opcji konfiguracyjnych jak w Win95. Tym razem nie ma już kłopotów z dźwiękiem, ale efekty specjalne nie zachwycają.

EARTHWORM JIM 2
Activision 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	90%

W nowych przygodach Jima Dżdżownicy wprowadzono pewne poprawki, z których najistotniejsza jest możliwość przełączania broni. W pierwszej części nowo zdobyta broń była zawsze przygotowana do strzału i dopiero po wyczerpaniu amunicji

Majestic: Alien Encounter

SS Majestic był szczytowym osiągnięciem ludzkiej techniki. Najbardziej luksusowy i najlepiej wyposażony prom kosmiczny. Wyruszył z Ziemi w rejs, z którego nigdy nie powrócił. Wiele lat później wrak promu Majestic zostaje odkryty w przestrzeni kosmicznej. Twoim zadaniem jest zbadanie przyczyn katastrofy.

Gra Majestic: Alien Encounter została zrealizowana przez mało znaną firmę Piranha Interactive Publishing. Już na pierwszy rzut oka w jej scenariuszu widać zafascynowanie ponadczasową legendą Titanica. Okoliczności zatonięcia wielkiego transatlantyka otoczone są mgiełką tajemnicy, która od momentu katastrofy przyciąga kolejnych, nowych badaczy.

Grafika bardzo ładna, w wysokiej rozdzielczości. Tła starannie renderowane. Co jakiś czas akcja przeplatana jest wstawkami animowanymi o niezłej jakości. Tła są wprawdzie dosyć statyczne, ale nie razi to zbytnio. Majestic jest grą, w której trzeba raczej myśleć, a nie działać spontanicznie. Usprawiedliwiona jest więc powaga i brak „fajerwerków" w postaci licznych przerywników filmowych. Muzyka również stoi na wysokim poziomie, pomaga wczuć się w atmosferę opuszczonego od lat wraku. Efekty dźwiękowe nie pozostawiają nic do życzenia.

Zmienny kursor jest podstawą interfejsu. W zależności od tego, na co nim najedziesz wskazuje, co możesz z danym przedmiotem uczynić. Istnieją również opcje służące do szybkiego komunikowania się z grą (np. opcja patrzenia). Majestic to gra dosyć nietypowa. By ją polubić, trzeba wczuć się w atmosferę i skupić na śledzeniu rozwoju akcji. Przy odrobinie cierpliwości gra może dostarczyć mocnych wrażeń. Z całą pewnością zasługuje, aby poznać ją bliżej.

Frogger

MAJESTIC: ALIEN ENCOUNTER
Piranha Interactive Publishing 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	70%
Grywalność	75%
Pomysł	75%
Ogółem	75%



zmieniało się ją na poprzednią. Wprowadzono też nowe typy uzbrojenia: strzelające rękawice, broń dużego kalibru itd. Ulepszeniu uległa również głowa: w pierwszej części używana była jako bat/lina, tu zastąpił ją w tej roli lepki język (?!). Swobodne spadanie umożliwia spadochron. Przechodząc na kolejne poziomy warto zebrać trzy obrazki, które gwarantują możliwość powrotu do wybranej lokacji (np. po „gejmowerze"). Fanów części pierwszej kontynuacja przygód Jima powinna co najmniej zadowolić.

KorniK

Bermuda Syndrome

Bermuda Syndrome to najładniejsza platformówka, jaką widziałem. Caluteńka gra jest w SVGA. Dopracowana do najmniejszego szczegółu. Działa niestety tylko pod Windows, ale nie powoduje to szczególnego spowolnienia pracy komputera. Legenda niebanalna, o co trudno w dzisiejszych czasach: wcielamy się w postać pilota samolotu, który znika tajemniczo w Trójkącie Bermudzkim. Zostaje przeniesiony do świata, w którym nadal żyją dinozaury (i mają się dobrze). Udaje mu się tam wylądować i akcja zaczyna się, kiedy nasz bohater odpoczywa sobie na drzewie zawieszony na linkach spadochronu. Decyduje się użyć nieodłącznego noża Rambo (made in Taiwan) i wpada (dosłownie) w wir przygód. Nie obędzie się, rzecz jasna, bez ratowania pięknych dinozaurów i zabijania pokrytych grubą łuską dziewic.

Grafika jest, jak już wspomniałem, doskonała. Zgredaktor powiedział, że nie rozumiał mojego tekstu, dopóki nie zobaczył obrazków (może nie opanował trudnej sztuki czytania?). [Próżne nadzieje – Zgr.] Animacje są równie dobre, rażą tylko nieco nienaturalne ruchy głównego bohatera. Bardzo realistycznie oddano zachowanie i wygląd dinozaurów, a nasz pilot może wykonywać szereg czynności – biegać, skradać się, turlać po ziemi, wspinać po lianach no i, oczywiście, walczyć. Na razie udało mi się tylko znaleźć szotguna i zaciukać jednego gostka rambowskim nożem.

Lost Zooltar









BERMUDA SYNDROME
Century Interactive 1996
Zręcznościowo-przyg.
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	85%
Ogółem	95%



10–12 maja 1996 r.

ENCYKLOPEDIA GAMBLE

AMIGA – zajmujące spory obszar powierzchni targowej kilkanaście wreszcie zjednoczonych amigowych firm próbowało udowodnić, że Amiga żyje (m.in. nadając starożytne moduły z piszczącymi samplami przez potężne głośniki i doprowadzając do szału innych wystawców). Pokazano wiele ciekawych rzeczy, choć niestety wizyta na targach bossów firmy Amiga Technologies została w ostatniej chwili odwołana.

BOBMARK INTERNATIONAL – zaprezentował się na drugim co do wielkości stoisku, promując konkurencyjną dla PlayStation konsolę Sega Saturn. Można było zagrać na kilkunastu konsolach, a także wziąć udział w trwających przez całe targi turniejach gry w Sega Rally i Virtua Fighter 2. Toczyły się one na olbrzymich, 60--calowych telewizorach.

CD PROJEKT – na jego ogromnym, zajmującym powierzchnię 80 m², stoisku podziwialiśmy tłum pięknych hostess oraz gry Conquest of the New World, Settlers 2, Wipeout, Destruction Derby, Bad Mojo, Chronicles of the Sword.

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP – firma promowała gry Kingdom O' Magic, Gender Wars i Silent Hunter. Na jej stoisku odbywały się licytacje, w trakcie których można było kupić gry po wyjątkowo atrakcyjnych cenach.

GAMBLER – na naszym stoisku Sega Saturn i PlayStation na zmianę. Trzy konkursy: Froggera o przygodówkach, ViZ-a o RPG i wydanie specjalne Omnibusa. Przez cały czas odbywały się konsultacje, podczas których przedstawiciele Laboratorium Wydawnictwa Lupus pomagali wszystkim mającym problemy z własnym sprzętem (lub programami). Pierwszego dnia można było pograć z McSonem przez kabel w Duke Nukem 3D, drugiego – popróbować sił w walce powietrznej z Col. Zgredem Killerem. Można też było nabyć publikacje książkowe wydane nakładem Lupusa.

GRALNIA – pięć konsol Sega Saturn, pięć PSX, 10 dużych telewizorów Samsung. Same hitowe tytuły: Sega Rally, Panzer Dragon, Virtua Fighter 2 na pierwszej konsoli; Tekken, Toh Shin Den, Ridge Racer – na drugiej. Tradycyjnie wielka kolejka. Ale za to, jaka frajda...

GREIT – agencja reklamowa organizująca pierwszą i drugą edycję Gambleriady.



HENDRYKOWSKA EDYTA – Miss Targów. Konkurencja była duża, ale werdykt Wysokiego Jury – sprawiedliwy i słuszny. Edyta w nagrodę otrzymała kosz szampana oraz możliwość wykonania darmowej profesjonalnej sesji fotograficznej i filmowej, zaś jej firma (Techland) – darmowe 4 metry kwadratowe powierzchni na przyszłej Gambleriadzie. Wybory Miss upłynęły w miłej atmosferze, z rzadka tylko zakłócanej przez tłuszczę rozochoconych Gamblerowców (Alex) i kolegów z zaprzyjaźnionych firm. Trzy dzielne finalistki egzaminował na scenie Jacek Piekara. Mówił długo i bez sensu, na szczęście z powodu fatalnego nagłośnienia nikt go nie rozumiał (z Alexa aż bije zazdrość, że to nie do niego przytulała się nasza Miss – jp).

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA USER – na stoisku promowała symulator Mi-24 Hind oraz polski hit ostatnich miesięcy, grę Polanie. Ta ostatnia pozycja prezentowana była w specjalnie za-

II TURNIEJ MORTAL KOMBAT

Przyszła pora na ponowne przyjrzenie się turniejowym emocjom, tym razem na zimno i z dystansu. Nie chciałbym powtarzać zbyt wiele z tego, co zdążyliśmy napisać miesiąc temu, zaledwie dzień po wyłonieniu Mistrza nad Mistrzami, ale niektóre fakty jednak przytoczę.

Turniej Mortal Kombat 3 odbył się od 11 do 12 maja na Arenie, specjalnie wydzielonej na jego potrzeby części hali Torwaru. Wzięło w nim udział 136 zawodników, którzy zdążyli zapisać się poprzedniego dnia w ciągu pierwszych 40 minut trwania Gambleriady. Niektórzy przyjechali z odległych miast, większość jednak pochodziła z Warszawy. Najczęściej wybieraną przez zawodników postacią był Kabal, a tuż za nim – Cyrax. Średni wiek zawodnika wynosił 16 lat. Mistrzem nad Mistrzami został Jacek Rzymełka, grający Kabalem, pokonując Piotra Strzelczyka (również Kabal). Trzecie miejsce zajął ubiegłoroczny zwycięzca Turnieju, Adam Wojtunik z Jasła (Cyrax), zaś czwarte – Przemysław Ziemnicki, który rozpoczął mecz jako Sub–Zero, a zakończył jako Kabal. Być może, gdyby od początku grał tą postacią, inaczej potoczyłyby się losy meczu o III miejsce... Na zakończenie przedstawiciel redakcji, niejaki Zooltar, o mało nie popełnił gafy, wygrywając pierwszą rundę pokazowego meczu z nowym Mistrzem. Na szczęście Jacek Rzymełka szybko sprowadził go na ziemię (dosłownie i w przenośni), wygrywając walkę 2:1.

Pora teraz na przedstawienie zaplecza technicznego imprezy. Wszystkie walki rozgrywane były na komputerach TCH P-166, dostarczonych przez firmę TCH SYSTEMS. TCH P-166 to model wyposażony w procesor Pentium taktowany zegarem 166 MHz, płytę główną Asus P55TP4/XE, 16 MB RAM, kartę graficzno–muzyczną AV-264CT 1 MB, CD-ROM Acer 5xi oraz dysk twardy Western Digital 850 MB. Wszystkie komputery połączone były w sieć za pomocą kart sieciowych IBM Montclair, współpracujących z koncentratorem firmy Kingston. Słuchajcie teraz, co się działo pierwszego dnia targów, po instalacji sprzętu.

Był już wieczór, godz. 20.00, gdy ośmiu sędziów zabrało się do „testowania konfiguracji". Czyli oczywiście pogrywania w MK3 w systemie „każdy z każdym". Ogromna, cicha hala Gambleriady rozbrzmiała łoskotem ciosów, okrzykami bólu, muzyką i ogłaszanymi co chwila fatality. Rozegrano ok. 60 walk – czyli ponad 120 rund. Po jakiejś godzince zjawił się McSon, przynosząc w plecaczku... wiecie, co? Duke Nukem 3D! Co prawda wersję shareware, ale i tak krwawa orgia, jaka rozpętała się w 10 sekund po zakończeniu instalacji, nie miała równych. Wyobraźcie sobie ośmiu paranoicznych zabójców, polujących na siebie w kilku zaledwie korytarzach i pokojach. Był taki moment, gdy czterech równocześnie wpadło do jednej sali i zaczęło grzać do siebie z GRANATNIKÓW... Umierać, nie żyć. Opamiętali się dopiero koło 22.00 (policja doliczyła się potem łącznie ponad 200 zabójstw), gdy nikt już nie mógł powiedzieć, że sieć nie została należycie przetestowa-

Zwycięstwo!



RIADY

projektowanej i przygotowanej „prasłowiańskiej” scenografii.

IPS COMPUTER GROUP – tradycyjnie przygotował stoisko wraz z bliźniaczą firmą LiComp, mniej tradycyjnie – wraz z zaprzyjaźnionym innym potentatem rynku, Mirage Software. Zgodnie z rynkowymi tendencjami na łączonym stoisku można było pograć głównie w dobre tytuły konsolowe. Jeśli chodzi o PC, to IPS promował głównie Wing Commandera 4, LiComp – Rippera, zaś Mirage – grę Johnny Bazookatone. Stoiska były oryginalnie zaprojektowane, z wykorzystaniem metalowej kratownicy, w stylu postmodernistycznym.

MAG – wydawnictwo zajmujące się publikacjami systemów RPG i książek oraz sprzedażą akcesoriów. Jedyna firma spoza branży komputerowej reprezentowana na Gambleriadzie. Jej stoisko było tłumnie odwiedzane, co stanowi potwierdzenie faktu, iż środowiska graczy RPG i graczy komputerowych przenikają się.



Za kierownicą Saturna

MEDIA – o Gambleriadzie napisały wszystkie czasopisma branżowe, mówiły wszystkie programy radiowe i telewizyjne. Wiadomości o targach pojawiły się we wszystkich ważniejszych programach informacyjnych TVP (Wiadomości, Panorama). Relacje z imprezy ukazały się we wszystkich ważniejszych gazetach codziennych (m.in. Gazeta Wyborcza, Super Express, Rzeczpospolita, Sztandar Młodych).

MIRAGE SOFTWARE – patrz IPS Computer Group.

MORTAL KOMBAT – 1. II TURNIEJ – tym razem w Mortal Kombat 3. Setki widzów, cenne nagrody i to co najważniejsze – najlepsi wojownicy w Polsce. Poziom zawodów był niesamowicie wysoki, żaden zwykły gracz nie wytrzymałby konfrontacji z dowolnym ćwierćfinalistą. Zeszłoroczny mistrz Polski nie obronił tytułu.
2. Podobno któryś z wystawców dał po buzi komuś z obsługi Torwaru, ale po pierwsze – nie wiemy tego na pewno, a po drugie – pewnie był w prawie.

NAGRODY – 1. ŁĄCZNA WARTOŚĆ NAGRÓD W ORGANIZOWANYCH PRZEZ GAMBLERA KONKURSACH WYNIOSŁA PONAD 100 MLN STARYCH ZŁOTYCH!!! Nagrody te ufundowały firmy: Bobmark, CD Projekt, Digital Multimedia Group, Emarex, Hurtownia Oprogramowania User, IMP, IPS Computer Group, LiComp, Marksoft, Microsoft Europe, Polska Online, redakcja Gamblera, Wydawnictwo Iskry, Wydawnictwo MAG, Scientific, Seven Stars. Do rąk odwiedzających Gambleriadę trafiło łącznie: 1 Sega Saturn, 1 modem US Robotics 144000, 1 Sega Mega-Drive, 1 wzmacniacz do komputerów PC, 6 klawiatur naturalnych Microsoft, 35 gier komputerowych, 4 gry planszowe i 45 książek.
2. Na innych stoiskach trwały również konkursy z cennymi nagrodami, a pod koniec każdego dnia



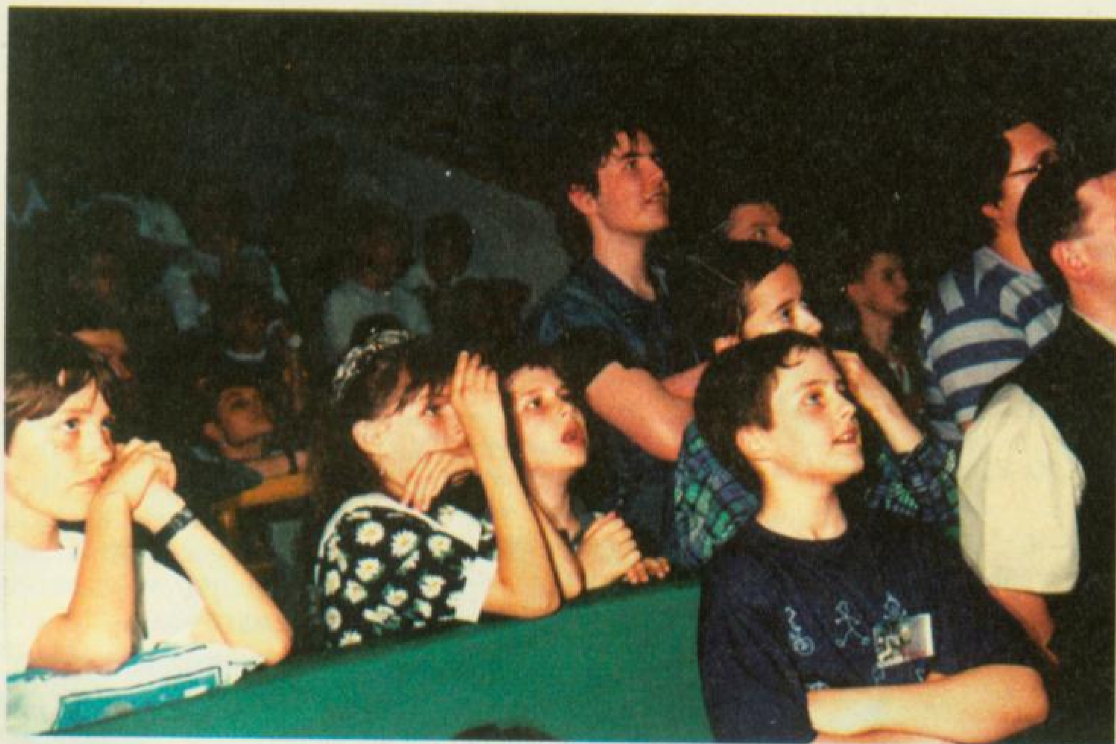
wśród uczestników Gambleriady losowano kilkadziesiąt gier.

MIEJSCE – hala Torwaru. 48 firm, 1800 m² powierzchni.

PIWO – serwowane półlegalnie w kilku zaprzyjaźnionych firmach ratowało nam życie w zaduchu Torwaru (szklany dach + słońce). Widać było dominację produktów firmy Elbrewery.

PSX PROJEKT – debiutująca na targach firma powstała dzięki wspólnej inicjatywie firm CD Projekt i Multicomp. Między innymi dokonali przedpremierowego pokazu gry Tekken 2, urządzając przy okazji mały turniej. Patrz też: CD Projekt.

RADIO – 1. Wawa – radiowy patron imprezy.



Widowni zapierało dech



Finałowy pojedynek

na. Szkoda że DN3D od strony widza nie wygląda tak malowniczo jak pojedynek w Mortala, bo wiem, jaka gra byłaby areną kolejnego Turnieju.

Następnego dnia rozpoczęły się rundy eliminacyjne, które w ciągu czterech godzin zredukowały liczbę uczestników do finałowej szesnastki. Było trochę kontrowersji wokół klawiatur – trzech zawodników uparło się, że będą używać własnych. Pozostałych 133 uznało, że liczą się przede wszystkim umiejętności.

W niedzielę walki toczyły się „po sieci”, na czterech stanowiskach po dwa komputery. Od ćwierćfinałów wszystkie starcia były transmitowane na duży telebeam, ocieniony specjalną konstrukcją – spełniła swoją rolę, choć słońce uparcie starało się zaćmić dokonania zawodników. Starcia były niezwykle zacięte, los każdego meczu ważył się zwykle do ostatniej chwili. Wreszcie, po wyrównanej i bardzo emocjonującej walce, w której na prowadzenie wysuwał się to jeden, to drugi zawodnik, Mistrzem nad Mistrzami został Jacek Rzymełka.

Nadeszła wreszcie chwila najprzyjemniejsza dla 16 finalistów – wręczenie nagród. Przedstawiciele sponsorów przywitali zwycięzców przy stole zawalonym trofeami o łącznej wartości ponad 6000 zł. Jako pierwszy podszedł Mistrz, by z rąk Tomasza Chrabąszcza odebrać główną nagrodę – konsolę Sega Saturn, ufundowaną przez Bob-



SATURN – patrz Bobmark.

SEVEN STARS – ta obiecująca firma zapowiadała grę ekonomiczną, Inwestor, na PC. Przedstawiała też strzelanko–symulator Desert Wolf na Amigę, pierwszy polski symulator lotu.

TECHLAND – promował gry Zork Nemesis i Spycraft. Wzrok zwiedzających często zatrzymywał się na tym stoisku. Patrz: Hendrykowska Edyta.

TERMIN – 10–12 maja. Na następnej Gambleriadzie widzimy się już w październiku.

Amiga żyje!



2. Gambleriada – prowadzone przez naszego redakcyjnego kolegę Jacka Piekarę. Co prawda po trzech dniach imprezy niektórym wystawcom krew ciekła z uszu, ale Jacek zawsze twierdził, że dobra muzyka musi być głośna.

UNION SYSTEMS – wreszcie dokonał opóźnionej premiery amigowego Teenagenta. Pojawiły się dwie wersje – na Amigę 500 i 1200.

ZWIEDZAJĄCY – 13 tysięcy osób odwiedziło Targi, o 5 tysięcy więcej niż pierwszą edycję Gambleriady.

Alex



Piękna i Bestia (z prawej Miss Gambleriady, Edyta Hendrykowska z firmy Techland). ***Fot. Marcin Iwiński.***

mark. Oprócz tego otrzymał, jak i zdobywcy pozostałych czterech pierwszych miejsc, klawiaturę naturalną ufundowaną przez Microsoft dzięki staraniom p. Tomasza Chlebowskiego, prezesa firmy TCH, który osobiście ją wręczył. Zdobywca II miejsca odszedł nagrodzony modemem US Robotics 14400 od firmy Scientific i 3-miesięcznym abonamentem Internetu ufundowanym przez Polska Online. Nagrodą za III miejsce była konsola Sega MegaDrive od Bobmarku. Pozostali finaliści otrzymali gry komputerowe, których sponsorami były firmy: Bobmark, CD Projekt, DMG i IPS.

W chwilę po rozdaniu nagród zatłoczone trybuny opustoszały, a my mogliśmy pozwolić sobie na pierwsze refleksje: co się udało, co poszło nie tak, czego unikać na przyszłość? Na największe uznanie zasłużyła komisja sędziowska z Andrzejem Majkowskim na czele. Zimna krew i precyzyjne planowanie – oto, dzięki czemu udało nam się przepuścić przez Arenę 136 zawodników w ciągu 8 godzin, dając każdemu równe szanse i nie narażając się na utratę kontroli. Równie wielkie brawa należą się firmie TCH SYSTEMS. Chciałbym podziękować za osobiste zaangażowanie pracowników TCH w przygotowanie imprezy i za sprzęt, który nie zawiódł w godzinie próby. Wielu ludzi i wiele firm włożyło wysiłek w organizację Turnieju. Wśród nich chciałbym wyróżnić organizatora Gambleriady, Agencję GREIT. Dzięki niemu zaistniała Arena. Gratulacje i podziękowania należą się też Pawłowi Zadrożnemu, który wykonał piękne medale Mortal Kombat. Wiem, że znajdą się na poczesnych miejscach w domach zwycięskich wojowników.

Zdjęcia wykonał Tomasz Kulisiewicz

A co poszło nie tak? Wielu z Was porzuciło myśl o wzięciu udziału w Turnieju usłyszawszy o zapisach w piątek, eliminacjach w sobotę i finałach w niedzielę. Nie każdy może sobie pozwolić na trzydniową wizytę w Warszawie. Za to obiecuję: zrobimy wszystko, byście na następny Turniej mogli przyjechać.

Do zobaczenia na Arenie!

Wojciech Setlak

Mistrzowie, medale, nagrody...



Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Oryginalna plyta glowna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, zlacza 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkladka; Win '95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podrecznik Uzytkownika w jezyku polskim.

5P75/8/850 ... 2 699
5P100/8/850 ... 2 899
5P120/8/1080 ... 3 249
5P133/8/1080 ... 3 499
5P150/16/1080 ... 4 399
5P166/16/1080 ... 4 899

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4P100/4/528 ... 1 769
5P60/8/528 ... 1 829
5P75/8/850 ... 2 179

Komputery Harvard

CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

4H133/4/528 ... 1 639
5H60/8/528 ... 1 679
5H75/8/850 ... 2 069
5H120/8/850 ... 2 399
5H133/8/850 ... 2 699

Monitory

Bridge 14" SVGA kolor LR NI ... 699
GoldStar 14" SVGA kolor LR NI ... 759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI ... 779
GoldStar 14" SVGA kolor z glosnikami ... 769
Bridge 15" 1280x1024 LR ... 966
GoldStar 15" SVGA kolor ... 1 079
GoldStar 15" SVGA kolor z glosnikami ... 1 119
MAG 15" SVGA kolor NI/LR ... 1 089
HYUNDAY 15"SVGA kolor NI/LR ... 1 089
SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR ... 1 379
Bridge 17" 1280x1024 0.26 mm OSD ... 1 761
SAMSUNG 17" CMG7377L Gli NI/LR ... 2 299
SAMSUNG 17" CFA7689L GLSi NI/LR ... 2 699
MIRO 17" NI/LR ... 2 539

Compaq Presario

CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROMx4.
Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośniki.

7210 P75/8/840 ... 4469
9220 P100/8/840 ... 5248
7220 P100/8/1000 ... 5022
5220 P100/8/840 ... 6453
7230 P120/8/1000 ... 5331

IBM Aptiva

CPU 5x86-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 kB video memory, Creative Vibra 16 bit soundcard, 14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide.

5x86-100/8/635/15" ... 4780
P75/8/850/14" ... 5463
P75/8/850/15" ... 5805
P100/8/1200/15" ... 6487

Drukarki HP

340 przenośna 300 dpi ... 772
400, 600x300 dpi, opcj. kol., 3 str./min ... 588
600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3 str./min. ... 589
660C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min. ... 1.035
850C, 600 dpi, 6 str/min, 1 MB ... 1.472
1600C, 600 dpi, 6 str./min, 4 MB ... 3.350
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB ... 1.479
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB ... 2.471
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS ... 2.974
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB ... 3.720
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB ... 4.379

Oprogramowanie

Microsoft

Ms 500Nations 1.0CD ROM ... 101
Ms Ancient Lands 1.0CD ... 167
Ms Art Gallery For Win CD ... 107
Ms Cinemania 1996Win ... 79
Ms Dangerous Creatures ... 78
Ms Dinosaures Win CD ... 78
Ms Encarta 1996for Win ... 90
Ms Fine Artist ... 45
Ms Flight Simulator ... 37
Ms Fury 31.00for Win 95CD ... 98
Ms Golf For Win CD ... 119
Ms Magic Schol Bus Solar System ... 45
Ms Magig School Bus Human Body ... 73
Ms Music Central 1996CD ... 102
Ms Musical Instruments ... 78
Ms Oceans 1.0CD ROM ... 78
MS WINE GUIDE 1.0CD ROM ... 79

Game Boy

Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

Game Boy ... 171
GameBoy Animaniacs ... 108
Game Boy DONKEY KONG LAND ... 89
Game Boy Duck Tales 2 ... 111
Game Boy Kirby's Dreamland 2 ... 91
Game Boy Legend of Zelda ... 105
Game Boy Mario & Yoshi ... 79
Game Boy NBA JAM TE ... 105
GameBoy Obelix ... 120
GameBoy Stargate ... 91
Game Boy SuPer Mario Land 2 ... 91
GameBoy Tiny Toons 2 ... 97
GameBoy True Lies ... 105

Nintendo

Nintendo Konsola SNES ... 421
Nintendo BIKER MICE FROM MARS ... 185
Nintendo Jordan Adventure ... 120
Nintendo JUDGE DREDD ... 229
Nintendo KILLER INSTINCT ... 201
Nintendo Konsola SNES ... 421
Nintendo MORTAL KOMBAT 3 ... 223

Young Digital Poland

Euro Plus Business English ... 201
Euro Plus Professional Pack ... 393

Gry

Accross The Rhine ... 94
Air Power ... 94
Al Unser, Jr Arcade Racing ... 68
Alladin Activity Center ... 124
Allied General MCR MAC ... 114
Allied General PC CDROM ... 106
Angel Devoid MCR MAC ... 102
Angel Devoid PCR ... 91
Anvil Of Dawn ... 103
Apache Longbow ... 78
Atlas Wersja PL ... 70
Attica European Video Atlas ... 114
Attica Webster Interactive ... 122
Attica World Cup Soccer Encyclopedia ... 114
Attica World War II Encyclopedia ... 127
Battle Isle III ... 118
Brain Dead 13 ... 76
Buried In Time ... 110
Capitalism ... 82
Chronomaster ... 111
Colonization MCR For MAC ... 96
Cybermage ... 93
Cyberspeed ... 104
Druid ... 100
Eurofighter 200-TFX 2 ... 131
Fantasi General PCR ... 102
Gabriel Knight II ... 130
Game Gun ... 127
Grand Prix Manager ... 95
Johnny Bazookatone ... 86
Kingdom O'magic ... 119
Last Dynasty ... 102
Lion King Activity Center ... 141
Lords Of The Realm ... 57
Magic School Bus Oceans CD ... 119
Megapack 5 ... 115
Megapak 4 ... 114
Mortal Kombat III ... 120
NBA Jam ... 89
Need For Speed ... 125
Nikolai's Trains Win/Mac Cd ... 56
Peter Rabbit No Of Garden Mac ... 89
Phantasmagora ... 119
Pool Champion ... 99
Red Rhino Cd ... 57
Scottish Open ... 52
Screamer ... 130
Sea Legends ... 111
Sfpd Homicide Pcr/Mcr ... 129
Shivers ... 90
Shockwave ... 93
Space Quest VI ... 75
Steel Panthers ... 102
Stonekeep PCR ... 117
Su 27 Flanker ... 111
Swat Police Quest ... 102
Syracuse Language English 4-9 ... 58
Teenagent ... 47
Terminal Velocity PCR ... 96
Timon &Pumba Jungle Games ... 158
Top Gun ... 102
Total Distortion PCR ... 98
Us Navy Fighters Gold ... 93
Video English ... 105
War At Sea Collection ... 47
Warcraft II ... 98
Wetland Cd ... 102
Wingcomander III MCR Mac ... 133
Witchhaven CD ... 102
World Atlas 6. 0 ... 154
WWF Wrestlemania ... 80

Manetki

Joysticki

Joystick PFCS2 THRUSTMASTER ... 423
Joysticki EXTREME WINGMAN ... 139
JoystiCki THUNDER PAD ... 48

Kierownica

Thrustmaster Formula 2 ... 583

Hełm Wirtualny

HEADGEAR VFX-1 ... 2828

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, SEGA, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.



Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i zawierają podatek VAT

Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86

NEWS

Mayhem

Ziemia przyszłości została opanowana przez zbuntowane biomechaniczne potwory. Ludzie uciekli na stacje orbitalne i do podziemi. W tej izometrycznej grze strategicznej kierujemy grupką najemników mających poradzić sobie z zagrożeniem. Autorzy oferują nam 25 misji toczących się w pięciu zróżnicowanych sceneriach, poza tym chwalą się stworzeniem „tysięcy potworów" i „setek" typów broni, natomiast amatorom mocnych wrażeń obiecują „blood, guts and gore" i zapewniają, iż „możesz zniszczyć wszystko, co napotkasz". Można wybierać pomiędzy trzema poziomami trudności. Termin: już jest. Producent: Mirage.

Komputer: PC CD-ROM. (jp)



Backlash

Ta gra to typowa kosmiczna strzelanka. Trzy kampanie, w których możesz uczestniczyć, dużo typów statków i broni. Sporo misji o różnym stopniu komplikacji, głównie polegających na niszczeniu podanych celów. Grafika niespecjalna, w niskiej rozdzielczości, przeplatana od czasu do czasu animacjami. Nie sprawia to najlepszego wrażenia, ale gra się w miarę dobrze. Obsługa niestety nieco prymitywna, ale nie zabrakło dobrze znanych elementów, jak np. ustawianie poziomu doładowania tarcz ochronnych i laserów. W wielkim skrócie, Backlash to Wing Commander dla ubogich. Termin: już jest. Producent: Sanctuary Software Studio.

Komputer: PC.



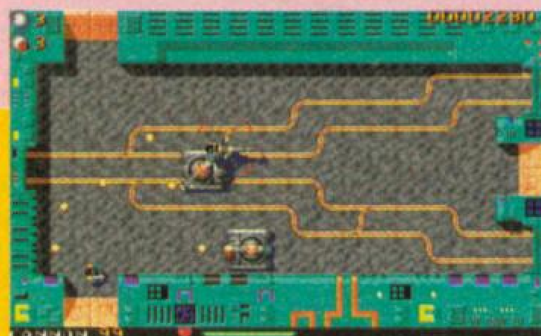
Total Knockout



Podtytuł tej gry – Female Championship Boxing – powinien nam już powiedzieć wszystko. W Total Knockout sterujemy zawodniczkami płci pięknej: potężnymi „maszynami" o mięśniach jak powrozy i cycach jak bochny chleba. Pierwsze moje wrażenie nie jest jednak najlepsze. Mały ring, niewielka dynamika akcji, ograniczony wybór ciosów to wady, które od razu rzucają się w oczy. Grafika na przyzwoitym poziomie, ale nie wykraczająca ponad dzisiejsze standardy. Termin: już jest. Producent: Digital Lobster.

Komputer: PC CD-ROM. (jp)

Operation Carnage



Strzelanina, ale tym razem nie doomo– czy dukopodobna, bowiem bohatera i otaczający go świat widzimy z lotu ptaka. Penetrujemy wrogą bazę i zyskując nowe, coraz bardziej mordercze uzbrojenie walczymy z setkami nieprzyjaciół, pokonujemy pułapki itp. Na swojej drodze spotkamy nie tylko uzbrojonych po zęby żołnierzy wroga, ale też czołgi, helikoptery, samonaprowadzające bomby itd. Grafika przeciętna. Niestety, sterowanie naszym herosem za pomocą klawiatury jest dość nieporęczne i gra wymaga joya. Termin: już jest. Producent: Synergy. Komputer: PC. (jp)

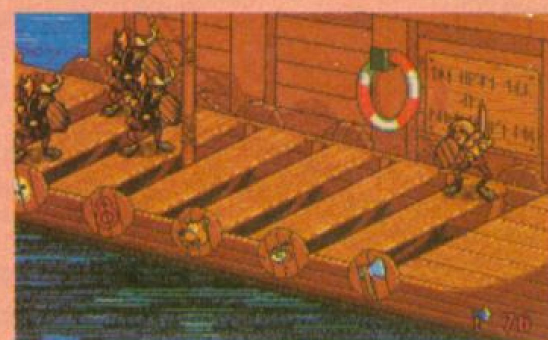
Chaos Overlords

Najnowszy program znanej firmy New World Computing to strategia świata przyszłości. Wcielamy się w postać jednego z wielkich szefów gangów i walczymy o panowanie nad futurystyczną aglomeracją. Wynajmujemy gotowe na wszystko bandy, prowadzimy badania nad nowym uzbrojeniem, donosimy, przekupujemy, a nade wszystko staramy się rzucić na kolana szefów konkurencyjnych gangów. Można rozegrać kilka scenariuszy z misjami o odmiennych celach i zmieniać poziom trudności. Chaos Overlords to gra o może nie wystrzałowej, ale przekonującej grafice i prostym, choć czasami mocno kłopotliwym interfejsie użytkownika. Niestety, nie jest tak łatwa jak choćby HoM&M i opanowanie jej zasad zajmuje trochę czasu. Działa tylko w środowisku Win 95. Termin: już jest. Producent: New World Computing.



Komputer: PC CD-ROM. (jp)

Heimdall Deluxe



Pod obiecującą nazwą kryje się składanka dwóch pierwszych części tej popularnej gry. Niestety, prawie nic nie zostało zmienione w stosunku do poprzednich wersji, więc jeżeli ktoś w nie grał, nie ma co sięgać po Heimdall Deluxe. Tym, którzy nie mieli kontaktu z grą przypomnę, że jest ona połączeniem role-playing z przygodówką. Trójwymiarowa grafika, dzielny wiking w roli głównej i mnóstwo zagadek do rozwiązania – oto właśnie Heimdall. Polecam głównie młodszym graczom. Termin: już jest. Producent: Core Design.

Komputer: PC CD-ROM. (frogger)



Age of Rifles

Nowa propozycja firmy SSI skierowana do miłośników strategii. Mamy okazję uczestniczyć w konfliktach, które rozegrały się między 1848 a 1905 rokiem – zarówno bardzo znanych (wojna secesyjna), jak i bardziej egzotycznych (chińskie powstanie bokserów, wojna angielsko-egipska ze zbuntowanymi muzułmańskimi fanatykami, wojna rosyjsko–japońska). Do programu włączono edytor scenariuszy umożliwiający tworzenie własnych bitew. Age of Rifles charakteryzuje się grafiką prostą (jak większość wojennych gier strategicznych), ale estetyczną i zrealizowaną w wysokiej rozdzielczości. Termin: lato 1996. Producent: SSI. Komputer: PC CD-ROM. (frogger, jp)



Super Star Wars



Jest to platformówka z Luke'em Skywalkerem w roli głównej wydana przez firmę LucasArts. Dosyć ładna grafika przypominająca takie pozycje, jak Lion King czy Alladin, średnia oprawa dźwiękowa. Gra się miło przez pierwsze dziesięć minut, potem człowiek zaczyna ziewać z nudów. Gdyby nie tytuł i firma, nikt by tej gry nie zauważył. W kategorii gier zręcznościowych nie wyróżnia się niczym specjalnym. Termin: już jest. Producent: LucasArts. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

Warcraft 2 – Beyond the Dark Portal

Są to 24 nowe scenariusze do tej ogromnie popularnej gry. Beyond the Dark Portal to „add-on", więc aby zagrać, potrzebny jest Warcraft 2 (tak jak w przypadku C&C i Covert Operations). Stopień trudności wzrósł, zwiększyły się nie tylko siły wroga, ale i penetrowany obszar. Jako dowodzący siłami ludzkimi po raz pierwszy będziesz miał okazję zaatakować orków na ich rodzinnej ziemi. Grafika i dźwięk oczywiście perfekcyjne. Autorzy twierdzą, iż wyeliminowali kilka błędów technicznych, ale niestety przydarzył im się nowy, utrudniający sterowanie wojskami. Termin: już jest. Producent: Blizzard. Komputer: PC CD-ROM. Dystrybucja: CD Projekt. (jp)

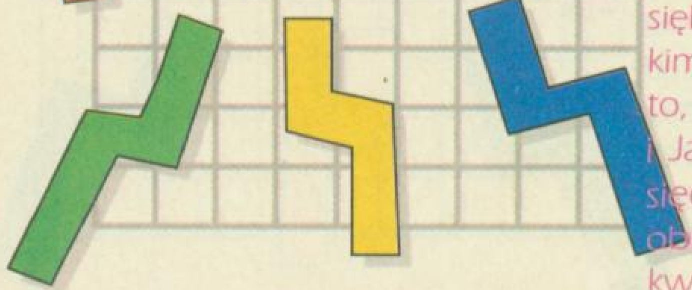


Zork Nemesis

Firma Activision wydała kolejną część znanego cyklu Zork. Tym razem gra zajmuje aż trzy płyty CD. Atutami gry są: renderowana grafika w wysokiej rozdzielczości, płynny obrót dookoła (niestety – tylko obrót, swobody ruchu nie ma). Animacje przeważnie z przeplotem – coraz częstszy, choć paskudny zwyczaj. Dźwięk na średnim poziomie. Podobnie jak poprzednie części, Zork Nemesis wyróżnia się dziwnym klimatem i nietypowością przedstawionego świata. Gra przeznaczona jest raczej dla wielbicieli cyklu, gdyż przeciętny gracz może czuć się zagubiony. Nie sądzę, aby miała szansę stać się znaczącym wydarzeniem, ale może warto chociaż ją obejrzeć. Termin: już jest. Producent: Activision. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)



NEWS



KRONIKA TOWARZYSKA

Prasówka firmy iOmega

Dnia 28 maja o godzinie 14 w sali „Chopin” warszawskiego [ho]telu Bristol odbyła się konferen[cja] prasowa zorganizowana przez firmę iOmega. Przybyły do Polski [w]iceprezydent firmy pan Srini [Na]geshwar zapoznał dziennikarzy [z] planami rozwojowymi firmy.

iOmega Corporation to przedsiębiorstwo znane przede wszystkim z produkcji streamerów Ditto, a ostatnio także napędów Zip i Jaz. W ciągu ostatnich 15 miesięcy firma zwielokrotniła swoje obroty w niespotykanej skali: I kwartał 1996 roku iOmega zamknęła obrotem wysokości 222 mln dolarów (453% w stosunku do analogicznego okresu w 1995 r.) natomiast na cały rok przewiduje obrót powyżej miliarda dolarów (2,7 bln złotych).

Ogromny sukces finansowy firma zawdzięcza wypełnieniu luki na rynku nośników danych nowej generacji. Zip to napęd przygotowany z myślą o popularnym odbiorcy, sprzedawany wraz z „dyskietkami” o pojemności 100 MB oraz specjalnym oprogramowaniem. Dane techniczne napędu są nie gorsze niż twardego dysku: czas dostępu na poziomie 35 ms oraz transfer 1,3 MB/s. W najbliższym czasie firma iOmega myśli o zwiększeniu pojemności nośnika (do około 200 MB). Urządzeniem powstałym z myślą o profesjonalnym użytkowniku jest Jaz, oparty na tej samej technologii napęd o pojemności 1 GB.

Ceny obu produktów są dość wysokie, jeśli zważyć względne ubóstwo polskiego rynku komputerowego. Zip ma kosztować w Polsce ok. 800 zł, a Jaz ok. 1000 DM. iOmega zapewnia jednak, iż niedługo ceny sprzętu zostaną radykalnie obniżone. Interesy firmy w Polsce reprezentuje EPR Consult GmbH.

Delegacja iOmegi spotkała się dzień wcześniej, 27 maja, z dziennikarzami wydawnictwa Lupus. Zainteresowanych dokładnym omówieniem produktów iOmegi odsyłam do PC Kuriera i Entera.

50 Top Secret

Wydanie przez naszą zacną konkurencję 50. numeru pisma uczczone zostało imprezą, która odbyła się 31 maja w warszawskim pubie Sherwood. Ten miły lokal odwiedzili przedstawiciele wszystkich największych polskich firm dystrybucyjnych: CD Projekt, DMG, IPS, Mirage. Pojawili się też producenci spod znaku Metropolis i Union Systems. Nie zabrakło prasy, tym razem jednak w niewielkiej liczbie. Tylko Wasi Gamblerowcy stawili się w komplecie i miło bawili się z Gulashem i Miczem z Secret Service – poza nimi nikt z konkurencji nie przybył. Wspomnienia odżywały przy spotkaniach byłych pracowników i współpracowników TS, obecnie poważanych obywateli: CSLa, Juniora, Kaczora, Wiewióra, Froggera, wreszcie kreślącego te słowa Alexa i jego przyjaciela Gawrona. Wydarzenia filmowała ekipa telewizyjnego programu Escape, aby dopiero po odłożeniu kamer rzucić się w wir zabawy.

Poza radosną wymianą poglądów impreza dała też okazję do wręczenia nagród przyznanych polskim grom przez czytelników TS. Za najlepszą polską grę PC tradycyjnie uznano Teenagenta, miano najlepszej polskiej gry amigowej otrzymał Mentor, zaś za najlepszą grę spolszczoną uznano program Klik & Play.

Imprezę, z której niektórzy redaktorzy Gamblera wracali do domu trzy dni (Dżek P. to ma zdrowie...) wspominamy miło. Kolegom z Top Secret życzymy następnych 50 numerów, jednocześnie zapewniając, że postaramy im się ten czas jak najbardziej uprzykrzyć – oczywiście tylko w ramach zdrowej konkurencji, której reguł póki co udaje nam się przestrzegać. (Alx)

Raport X-C-45698

Do naszej redakcji dotarł alarmujący meldunek, którego treść cytujemy poniżej. (ws)

W związku z narastającą falą doniesień o pojawianiu się zjawisk UFO i akcjach terrorystycznych ze strony Obcych, decyzją Światowej Rady Bezpieczeństwa powołana zostaje AKADEMIA X-COM.

W związku z powyższym od 24 sierpnia 1996 do 1 września 1996 na terenie Domu Kultury „Świt” w Warszawie przy ulicy Wysockiego 11 przeprowadzony zostanie wyspecjalizowany kurs FANTASTICON '96 pod hasłem:

OBCY TWÓJ WRÓG?!

Tematyka kursu: UFO, Obcy, paleoastronautyka i życie we wszechświecie, w świetle współczesnej nauki i w szeroko pojętej fantastyce (literatura, film, RPG, gry komputerowe)

Program kursu obejmuje między innymi:
- pokazy filmowych materiałów poglądowych (seanse kinowe, wideo)
- spotkania z uznanymi fachowcami branżowymi i nie tylko
- symulacje standardu RPG
- gry wojenne
- wolne konferencje
- symulacje komputerowe
- szkolenie terenowe
- otwarte współzawodnictwo kadetów

Koszt udziału w pełnym kursie wynosi 29 PLN (dla kadetek 25% zniżki). Organizatorzy zapewniają nocleg dla kadetów spoza Warszawy. Najlepsi kadeci zostaną wyróżnieni w dniu zamknięcia kursu. Wszelkich dodatkowych informacji udziela komórka o kryptonimie: Warszawski Klub Fantastyki PEGAZ, ul. Wspólna Droga 14 m. 27, 04-352 Warszawa, tel. (0-22) 610-23-40

Kadeci! Przyszłość Ziemi leży w Waszych rękach!

Sprostowanie

W poprzednim numerze, w informacji o programie telewizyjnym Escape popełniłem tylko jeden, ale za to zasadniczy błąd. Otóż program emitowany będzie w telewizji **Polonia 1** (a nie w TV Polonia). W chwili gdy czytacie te słowa, pierwszy odcinek został już wyemitowany, a następne będą się ukazywały co tydzień.

Wszystkich zainteresowanych za pomyłkę serdecznie przepraszam.

Alex

Firewind

Strzelanina jak tysiące innych: lecisz w prawo i rozwalasz wszystko, co się da. Wygląda całkiem ładnie. Renderowana grafika, trzy statki do wyboru. Każdy rzecz jasna o innych cechach charakterystycznych. Np. jeden jest szybki i zwrotny, ale słabo uzbrojony, inny odwrotnie. Legenda, podobnie jak sama gra, mało oryginalna: znowu gwiezdni najeźdźcy, znowu jesteś ostatnią szansą galaktyki. Tylko Boss na końcu etapu tym razem nie ma działka protonowego, ale laser. Jedyna nowość to możliwość przeprowadzenia wywiadu przed misją. Całość wygląda jak trochę udziwniony remake Project X. Wydaje się, iż dużo ciekawszą propozycją będzie Aqua Fight. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (di Gritz)



Klub Internetowy Gamblera!

Dwa miesiące temu rozpoczął działalność Klub Internetowy Gamblera. Dziękujemy wszystkim, którzy przysłali listy pod naszym adresem emailowym, korzystając z klubowych komputerów. A wszystkich, którzy jeszcze w Klubie nie byli, zapraszamy do skorzystania z największego dzieła ludzkości: ze światowej sieci informacyjnej, dającej każdemu dostęp do pełnej wiedzy zgromadzonej przez ludzkość w ciągu 5000 lat...

Jak to zrobić? To proste – od miesiąca każdy z Was, jeśli tylko chce, może przemierzać ścieżki Internetu korzystając z rozmaitych zniżek i udogodnień. W Warszawie, w Kawiarni Internetowej Fresco–Info przy Rondzie Jazdy Polskiej (koło akademika Riwiera) czekają na Was komputery z dostępem do Internetu. Czeka też życzliwa załoga, która, jeśli zechcecie, z przyjemnością pomoże Wam w stawianiu pierwszych kroków. Dodatkowych informacji na temat Klubu można zasięgnąć pod poniższymi adresami:

WWW: http://www.comnet.pl/FRESCO-INFO/fresco.htm

EMAIL: fresco-i@waw1.comnet.pl

WEBTALK: fresco@fresco-i.waw.comnet.pl

Każdy członek GamblerClubu uprawniony jest do 20% zniżki za korzystanie z komputerów Fresco–Info, a także 50% zniżki w opłacie za sześciogodzinny kurs korzystania z Internetu.

Sklepy GamblerClubu

Pięć sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek, ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE

HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA

IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

LUPUS
ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21
Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z co najmniej 10% upustem w stosunku do ceny w księgarni.

WROCŁAW

Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656
Oferta: 3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Komunikat klubowy

Ostatnio z przyczyn technicznych (zmiana producenta kart) nastąpiły opóźnienia w wysyłce kart GamblerClubu. Dla wszystkich niecierpliwie oczekujących mam dobrą nowinę: ważność kart GC zostaje przedłużona o 3 miesiące! To znaczy, że jeśli na Twojej karcie data wygaśnięcia wyznaczona jest na maj 1996, możesz spokojnie zamawiać na nią gry do sierpnia. Poza tym oczywiście można zamiast karty posłużyć się aktualnym odcinkiem prenumeraty.

Od czasu do czasu nowi Czytelnicy pytają nas, jak zostać członkiem GamblerClubu. To proste: należy zaprenumerować Gamblera **WYSYŁAJĄC KUPON UMIESZCZONY W JEDNYM Z CZASOPISM WYDAWNICTWA LUPUS I WPŁACAJĄC PIENIĄDZE NA KONTO WYDAWNICTWA!** Prenumerata w Ruchu jest rzeczą zupełnie odrębną i nie zapewnia członkostwa GC.

Komunikat ZiP Soft

W poprzednim numerze pisaliśmy, że w kwietniu nikt nie ukończył gry Phobos '99. Okazuje się, że jednak znaleźli się tacy, po prostu informacja dotarła do nas z opóźnieniem. Z przyjemnością prostujemy: w kwietniu grę ukończyły dwie osoby, podobnie jak w maju. Firma ZiP Soft ufundowała dla nich nagrody, które rozlosowaliśmy w następujący sposób:

Pan **Tomasz Czerwiński** z Warszawy i pan **Piotr Węgierski–Sabbo** z Karczewa otrzymują Komputerowe słowniki angielsko–polskie wer. 5.5 dla DOS,

zaś panowie **Dariusz Stadnik** z Lublina i **Piotr Sikora** z Sopotu – CD-ROM-y z wersjami demonstracyjnymi 50 polskich programów, grafiką i muzyką.

Ogłaszam, że 20 czerwca 1996 dwuletni już konkurs firmy ZiP Soft i redakcji Gamblera został zakończony. Za miesiąc podamy nazwiska graczy, którzy przysłali swe karty rejestracyjne w czerwcu.

Sprzedaż wysyłkowa

Firmy dystrybucyjne współpracujące z GamblerClubem prowadzą sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania po specjalnych cenach. Osoby nie będące członkami Klubu mogą kupować gry, zamawiając je bezpośrednio w firmach, ale po cenie detalicznej.

Jeśli jesteś członkiem Klubu, możesz zamówić grę po cenie klubowej. Wystarczy wysłać pod adresem redakcji zamówienie, najlepiej na karcie pocztowej, z dopiskiem GamblerClub. Przykładowe zamówienie mogłoby wyglądać tak:

Jan Kowalski
11-111 Warszawa
ul. Przykładowa 99/2
GamblerClub Member 997
(W ostatniej linii wpisz numer swojej karty lub – jeśli jej jeszcze nie dostałeś – w osobnej linii dopisz numer prenumeraty!)
Zamawiam grę Actua Soccer na komputer PC CD, oznaczoną w katalogu numerem 274 w cenie 110 zł.
Warszawa, 14.04.1996 (tu podpis)

Czas realizacji zamówienia wynosi 3-4 tygodnie. Płatność przy odbiorze (plus koszt wysyłki).

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
182	Dracula	Psygnosis	3,5'	1MB	18,30	16,00
188	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	1MB	46,36	42,00
189	Humans	Gametek	3,5'	1MB	30,50	27,00
190	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB	32,94	30,00
199	K-240	Gremlin	3,5'	1MB	61,00	55,00
192	King's Table	Gametek	3,5'	1MB	63,00	57,00
200	Kingmaker	US Gold	3,5'	1MB	61,00	55,00
193	Utopia	Gremlin	3,5'	1MB	30,50	27,00
194	Zool	Gremlin	3,5'	1MB	36,60	33,00
195	Zool 2	Gremlin	3,5'	A1200	46,36	41,00

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
92	Budokan	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
196	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
93	Cruise for a Corpse	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
197	Desert Strike	Gremlin	3,5'	1MB	24.40	22.00
58	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	1MB	18.30	16.00
203	F-19	MicroProse	3,5'	1MB	18.30	16.00
106	Future Wars	Delphine Software	3,5	1MB	24.40	22.00
205	Hoyle Book of Games v. 3	Sierra	3,5'	1MB	18.30	16.00
206	King's Quest I	Sierra	3,5'	1MB	30.50	27.00
207	Knights of the Sky	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
121	Legends of Valour	US Gold	3,5'	1MB	24.40	22.00
257	Links-Golf	Access	3,5'	1MB	18.30	16.00
94	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
77	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
95	Road Rash	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
125	Space Quest I	Sierra	3,5'	1MB, 2FDD	30.50	27.00

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
233	1942 Pacific Air War CD	MicroProse	CD	386, 4MB RAM	79,30	71,00
273	1944 Across the Rhine	MicroProse	CD	486,4MB	134,20	121,00
309	Abuse	Origin	CD	486 DX/40, 4MB	134,20	120,00
310	Aces of the Deep	Sierra	CD	386 DX/40, 4MB	67,10	60,00
274	Actua Soccer	Gremlin	CD	486,8MB	122,00	110,00
311	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
141	Armored Fist CD	NovaLogic	CD	386, 4MB RAM	61,00	55,00
208	Batman Returns	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	70,76	63,50
235	Bloodwings	Electronic Arts	CD	486DX, 4MB RAM	48,80	44,00
210	Bureau 13	Gametek	3,5'	386DX, 4MB RAM	48,80	44,00
211	Bureau 13 CD	Gametek	CD	386DX, 4MB RAM	85,40	78,00
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	3,5'	AT, 570KB RAM, VGA	48,80	44,00
296	Caesar 2	Sierra	CD	486 DX, 8MB	134,20	120,00
312	Civilization II	MicroProse	CD	486 DX/33, 8MB, Windows	134,20	120,00
238	Combat Air Patrol	Psygnosis	CD	486DX, 4MB RAM	67,10	57,00
297	Conqueror AD 1086	Sierra	CD	486 DX/33, 8MB	134,20	120,00
272	Crusader: No Remorse	Origin	CD	486DX, 8MB	134,20	120,00
107	Cuckoo Zoo (PL)	Electronic Arts	3,5'	386/16, 4MB RAM	67,10	60,00
291	Cybermage	Origin	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
284	Dig	Lucas Arts	CD	486DX/40, 8MB	134,20	121,00
144	Dracula	Psygnosis	3,5'	AT, 1MB RAM	18,30	16,00
298	Encyklopedia Kosmosu	Nexus	CD	386 DX, 4MB	122,00	110,00
292	Extreme Pinball	Electronic Arts	CD	486 DX40, 4MB	48,80	44,00
217	F-14 Fleet Defender Gold	MicroProse	CD	386, 4MB RAM, Windows	103,70	93,00
260	Fade to Black	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB	134,20	120,00
276	Fatal Racing	Gremlin	CD	486, 8MB	98,82	89,00
240	Flight Unlimited	Virgin	CD	486DX/80, 8MB RAM, VGA-VESA	183,00	165,00
262	Frontier-First Encounters	Gametek	CD	386, 4MB	98,82	89,00
299	Gabriel Knight 2	Sierra	CD	486 DX2/66, 8MB	176,90	160,00
285	Grand Prix Manager	MicroProse	CD	486DX, 8MB	134,20	121,00
219	Guilty CD	Psygnosis	CD	386DX/40, 4MB RAM	48,80	44,00
148	Harpoon II	Three Sixty	3,5'	386/25, 2MB RAM	79,30	71,00
261	Hellfire Zone	Gametek	CD	386DX, 4MB	98,82	89,00
242	Hi-Octane	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB RAM	48,80	44,00
150	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	386, 1MB RAM	36,60	33,00
151	Humans 2	Gametek	3,5'	AT, 1MB RAM	36,60	33,00
277	Inca I i II	Sierra	CD	386, 4MB	122,00	110,00
152	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB RAM	46,36	42,00
230	KA-50 Hokum (PL)	Virgin	3,5'	386DX/40, 4MB RAM	85,40	77,00
155	King's Table CD	Gametek	CD	386, 1MB RAM	48,80	44,00
153	Kingmaker	US Gold	3,5'	AT, 1MB RAM, VGA	61,00	55,00
220	Klik & Play PL	Europress	3,5'	386, 4MB RAM, VGA, mysz	85,40	78,00
279	Kolekcja „Biznes"	EA+MicroProse	CD	486,8MB	109,80	100,00
306	Kolekcja „Sport"	EA + MicroProse	CD	486/25, 8MB	109,80	99,00
109	Lands of Lore	Virgin	3,5'	386, 2MB RAM	85,40	78,00
243	Last Dynasty	Sierra	CD	486DX/33, 4MB RAM	146,40	131,00
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	3,5'	386, 4MB RAM	73,20	65,00
289	Machiavelli – Książę PL	MicroProse	CD	386, 2MB	109,80	100,00
264	Magic Carpet 2	Electronic Arts	CD	486DX, 8MB	134,20	120,00
281	Millenia	Gametek	CD	386, 8MB	98,82	89,00
272	NBA Live '96	Electronic Arts	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
163	Nomad	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	76,27	68,00
313	Normality	Gremlin	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
12	Patriot	Electronic Arts	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	40,26	36,00
224	Piotrków 1939	IPS CG	3,5'	386SX, 2MB RAM	42,70	38,00
307	Premier Manager 3 De Luxe	Gremlin	CD	386 DX, 4MB	109,80	99,00
300	Psychic Detective	Electronic Arts	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
232	Pyrotechnica	Psygnosis	CD	486SX, 4MB RAM	56,12	50,00
282	Rebel Assault II	Lucas Arts	CD	486, 8MB	189,10	179,00
246	Retribution CD	Gremlin	CD	386, 4MB RAM, VGA	56,12	50,00
57	Return of the Phantom	MicroProse	3,5'	VGA	61,00	55,00
283	Road Warrior	Gametek	CD	486, 8MB	98,82	89,00
286	Screamer	Virgin	CD	486DX2/66, 8MB	134,20	121,00
301	Shivers	Sierra	CD	486 DX, 8MB	134,20	120,00
287	Shockwave	Electronic Arts	CD	Windows 95	134,20	121,00
247	Slipstream 5000	Gremlin	CD	486, 4MB	85,40	76,00
314	Space Bucks	Sierra	CD	486 DX2/66, 8MB, Windows	134,20	120,00
266	Space Quest 6	Sierra	CD	486/25, 8MB, SVGA	107,97	97,00
315	Speed Haste	Electronic Arts	CD	486 DX/40, 4MB	134,20	120,00
167	Star Crusader	Gametek	3,5'	386, 2MB RAM	48,80	44,00
168	Star Crusader CD	Gametek	CD	386, 2MB RAM	48,80	44,00
302	SWAT Police Quest V	Sierra	CD	486/33, 8MB	146,40	130,00
55	Task Force	MicroProse	3,5'	386, 2MB RAM	67,10	60,00
169	Tesserae	Gametek	3,5'	386	63,56	50,00
303	Thexder	Sierra	CD	Windows 95	79,30	70,00
308	This Means War	MicroProse	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
304	Top Gun	MicroProse	CD	486 DX2/66, 8MB	146,40	130,00
305	Torin's Passage	Sierra	CD	486 DX2/66, 8MB	134,20	120,00
171	Transport Tycoon	MicroProse	3,5'	386/20, 4MB RAM	85,40	78,00
172	Utopia	Gremlin	3,5'	386, 2MB RAM	30,50	27,00
316	Wide World of Animals	Electronic Arts	CD	486 DX/40, 8MB	134,20	120,00
132	Wing Commander Armada CD	Origin	CD	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	48,80	44,00
293	Wing Commander IV	Origin	CD	486 DX4/100, 8MB	189,10	170,00
227	Wings of Glory	Origin	CD	486SX, 8MB RAM	48,80	44,00
229	X-COM (PL)	MicroProse	3,5'	486DX/33, 4MB RAM	85,40	78,00
175	Zool	Gremlin	3,5'	386	36,60	33,00
177	Zool 2	Gremlin	3,5'	386, 2MB	46,36	41,00
178	Zool 2 CD	Gremlin	CD	386, 2MB	50,02	45,00
176	Zool CD	Gremlin	CD	386	46,36	41,00

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
84	Budokan	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
250	Car & Driver	Electronic Arts	3,5'	VGA	30,50	27,00
31	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
198	F-19	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
100	Future Wars	Delphine Software	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
116	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
101	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
180	Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
181	King's Quest 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	30,50	27,00
120	Legends of Valour	US Gold	3,5'	VGA	24,40	22,00
251	Links-Golf	Access	3,5'	VGA	18,30	16,00
111	NHL Hockey CD	Electronic Arts	CD	386/25, 4MB RAM	48,80	44,00
88	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	VGA	24,40	22,00
133	Police Quest	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
66	Privateer CD	Origin	CD	386/25, 4MB RAM	48,80	44,00
254	Quest for Glory I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
76	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
127	Space Quest I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00

Tabela A5. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Macintosh

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
294	Colonization	MicroProse	CD	CD 2x	134,20	120,00
295	Wing Commander III	Origin	CD	Power PC, 8MB, CD 2x	183,00	170,00

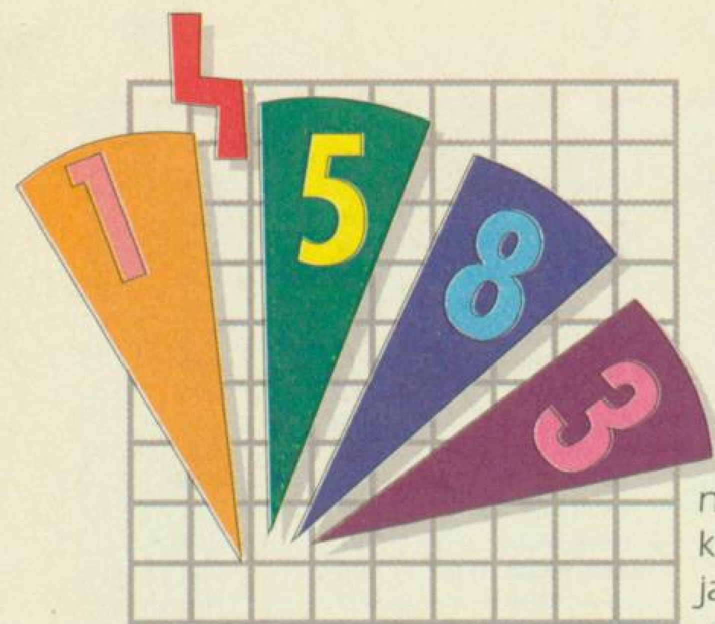
Tabela B1. Bieżąca oferta ZiP Soft dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZiP Soft	3,5'	AT, 640KB, VGA	22.00	18.50

Tabela C. Bieżąca oferta EGO dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
135	ABC Chemii	EGO	3,5'	1MB	15.00	11.00
136	Inferior	EGO	3,5'	1MB	19.00	13.00
137	Za Żelazną Bramą	EGO	3,5'	1MB	24.00	17.00

Alfabetyczny spis ogłoszeń w numerze



Konkursik trywialny 3 – rozstrzygnięcie

Witam wszystkich naszych nietrywialnych Czytelników. Idea konkursików trywialnych rozwija się w tempie niekontrolowalnym. Oto rozwiązuję już edycję nr 3, a w tak zwanym międzyczasie Naczelny spłodził za moimi plecami (khe, khe) swoją własną edycję nr 4, którą niniejszym, z braku innych możliwości, autoryzuję. [Żebym ja Cię nie aut–oryzował! – Naczelny]

W KT3 zadałem Wam kolejne trywialne pytanie: co to jest screenshot? Odpowiedzi przysłało zaledwie 139 odważnych (co wynikło zapewne z faktu, że zawiadomienie o KT3 było wydrukowae czcionką zgoła miniaturową). Z tej liczby aż 6 Czytelników było w błędzie.

Wystarczająca (choć nieco zbyt ogólna) odpowiedź na fascynujące pytanie konkursowe brzmi: **„screenshot to »zdjęcie« ekranu komputera, zapisane na dysku w postaci pliku graficznego"**. Wasze definicje były najczęściej bardziej opisowe i dokładne. Wykazaliście się zaskakująco bogatą wiedzą (no, może z wyjątkiem tego młodego człowieka, co napisał, że screenshot to pistolet służący do strzelania w monitor).

A oto i wyniki. Wielką Grand Prix, czyli piętnaście płyt kompaktowych ufundowanych osobiście przez niżej podpisanego otrzymuje **Krzysztof Mieloch** z Mańczyc. Nagrody pocieszenia – po trzy płyty każda (fundator ten sam) – jadą do **Bartosza Lizaka** ze Szczecina, **Wiktora Furtaka** z Włodawy, **Pawła Popławskiego** z Rawy Mazowieckiej, **Jana Giedrojcia** z Bydgoszczy i **Arka Kriszpina** z Jasienicy.

Zwycięzcom serdecznie gratuluję i wracam do degustacji wyrobów firmy Guinness, mając zamiar w perspektywie namówić ją do sponsorowania kolejnych Konkursików Trywialnych.

Alex

Uwaga ST–kowcy!

Konkursik co–go–ni–ma

Zabraliśmy się ostatnio za robienie porządków w redakcji... ha, ha, ha... Nie, nie wytrzymam. No dobra, będę pisał prawdę. To było tak: Frogger zapomniał zabrać z domu framugi i nie mieliśmy czym otworzyć piwa. Z braku lepszych propozycji postanowiliśmy wykorzystać szafę. Niestety, po uchyleniu drzwiczek wysypało się z niej dobre 3 metry sześcienne rozmaitych stuffów. Nagle coś uderzyło mnie w głowę: oto w przepastnych otchłaniach szafowego jestestwa spoczywało 6 sztuk oryginalnej gry **Strike Fleet**, w wersji na Atari ST – sprowadzonych do Polski dawno, dawno temu przez firmę **IPS Computer Group**.

Ponieważ szafy nie dało się domknąć, gry pozostały na środku pokoju. Po miesiącu postanowiliśmy coś z nimi zrobić. Rozdać w konkursie!!! OK, OK. Znów żartowałem! Wiem przecież, że ostatni ST–kowcy dokonują żywota zajęci oliwieniem swoich maszyn, żeby nie skrzypiały i dosypywaniem węgla pod procesor. Wiem też, że nawet jeśli sytuacja nie jest tak czarna jak w poprzednim zdaniu przedstawiłem, to oryginał Strike Fleet nie jest szczególnie fascynującą nagrodą.

Inaczej mówiąc: wspomnianych 6 sztuk gry Strike Fleet rozlosujemy wśród wszystkich, którzy podejmą wielki psychiczny wysiłek i przyślą do redakcji Gamblera kartkę pocztową z podanym swoim adresem i dopiskiem: „Konkursik co-go-ni-ma". Zgłoszenia przyjmujemy do 30 lipca. Z góry życzę powodzenia i kończę, bo słyszę jakieś łomotanie na schodach. Idzie Frogger i tym razem nie zapomniał tego, co najważniejsze – framugi.

Alex, Wasz cogonim

KONKUR LIMERYKO

Szanowni Czytacze! W każdym z nas tkwi odrobina – mniejsza lub większa – talentu poetyckiego. Postanowiliśmy dać upust Waszym zdolnościom literackim, wynagrodzić najlepsze utwory oraz opublikować je na łamach Gamblera. Tak więc wszem i wobec oznajmiamy, iż za otwarty uważamy WIELKI KONKURS LIMERYKOWY! Czym jest limeryk? Pora oddać głos ekspertowi, T.Z. Majkowskiemu – klasa maturalna, profil humanistyczny [łee, ohydztwo – przyp. jtj].

Limeryk jest gatunkiem poetyckim, który narodził się w zielonej Irlandii (w mieście Limerick) tak dawno, że próżno by szukać jego korzeni. Do pełnego rozkwitu doprowadził go nonsensista brytyjski z XIX w., Edward Lear (który nigdy nie był królem niczego). Wydał trzy tomy wierszyków dla dzieci, którymi zaczytują się dzisiaj brodaci eksperci od poezji nonsensu (i ja). Jemu właśnie zawdzięczamy formę limeryku, którą po dziś dzień uznajemy za klasyczną. A więc do rzeczy – jak się TO robi?

Limeryk składa się z pięciu wersów o rymach sąsiadujących, plus wers zrymowany z pierwszą grupą (aabba). Pierwsze dwa wersy składają się z trzech stóp akcentowych, kolejne dwa – z dwóch, ostatni – z dwóch lub trzech. Na stopy te składają się jamby lub anapesty, składane z reguły dowolnie.

Przekładając to na język polski: limeryk powinien mieć pięć linijek, zrymowanych aabba, wers trzeci i czwarty powinny być krótsze od pierwszego i drugiego o dwie sylaby, piąty – o jedną. Oczywiście, zdarzają się odstępstwa od tej zasady. Potraktowanie formy w sposób luźniejszy nie stanowi wielkiego grzechu (Lear pochowany jest w Anglii, jeśli przewróci się w grobie, to nawet nie będzie tu słychać). Zasady pozostają więc takie: pięć wersów, układ rymów aabba, 5 wiersz nie dłuższy od 1 i 2, 3 i 4 nie dłuższe od 5.

Chociaż prace będziecie nadsyłać do czasopisma komputerowego nie wymagamy, by taka była tematyka nadsyłanych limeryków. Warto więc znać zasady dotyczące treści limeryków.

Klasyczny limeryk traktuje o jednostce ludzkiej, znajdującej się w określonych, szczególnych okolicznościach. Mówiąc po ludzku: bohaterem jest człowiek, obdarzony jakąś cechą charakterystyczną bądź zamieszkały w danym miejscu. Dalszą treść limeryku determinuje zrymowanie tejże cechy lub miejsca z dowolnym wyrazem i dopisanie reszty tak, żeby całość miała jakiś (non)sens. Ponieważ napisałem powyższe wskazówki tak, że sam ich nie rozumiem, proponuję uczyć się na poniższych przykładach (autorstwa Edwarda Leara – sama klasyka!):

Rozstrzygnięcie konkursu WARCABY

Na ogłoszony w nr. 1/96 Gamblera konkurs na napisanie programu grającego w warcaby wpłynęło 10 prac. **Warcaby – logiczna gra planszowa**, konkurująca popularnością z szachami, ma zdecydowanie prostsze od „królewskiej gry" reguły. A mimo to silnie grający program, oparty na dobrym algorytmie, udało się stworzyć zaledwie kilku zawodnikom. Z 10 nadesłanych programów jeden okazał się niekompletny (co autor wyraźnie zaznaczył), a inny zawierał błędne ustawienie początkowe pionów. Do turnieju o miano najsilniej grającego programu warcabowego wystartowało zatem 8 zawodników. Każdy program rozegrał z każdym z pozostałych dwie partie: jedną białymi i jedną czarnymi pionami. Za zwycięstwo uzyskiwał 1 pkt, za remis – 0,5 pkt., a za porażkę – 0 pkt. W wypadku równej liczby punktów brany był pod uwagę bilans gier między zainteresowanymi zawodnikami, a gdy i on był równy o zwycięstwie decydowała dodatkowa tzw. punktacja Bergera (dany program zdobywał wszystkie punkty rywala, z którym wygrał i połowę punktów, gdy z nim zremisował). Od początku turnieju zarysowała się wyraźna przewaga 5 programów, które szły „łeb w łeb". Końcówka turnieju okazała się niezwykle dramatyczna. W ostatniej rundzie spotkały się dwa najsilniejsze programy: prowadzącego od samego początku **Z. Ledwonia** oraz mającego 1 pkt straty do niego **A. Stompela**. Ten ostatni, wygrywając tę arcyważną partię, zapewnił sobie zwycięstwo w całym turnieju. Trzecie miejsce wywalczył, również dzięki zwycięstwu w ostatniej rundzie, **R. Gancarz**.

Końcowe wyniki konkursu WARCABY

1. Aleksander Stompel – 11 pkt. (9 zw., 4 rem., 1 por.)
2. Zbigniew Ledwoń – 11 pkt. (9 zw., 4 rem., 1 por.)
3. Radosław Gancarz – 10 pkt. (8 zw., 4 rem., 2 por.)
4. Artur Flinta, Jacek Gruszczyński – 9 pkt. (7 zw., 4 rem., 3 por.)
5. Dariusz Szarmach – 9 pkt. (7 zw., 4 rem., 3 por.)
6. Jarosław Ajdukiewicz, Michał Suchoń – 3,5 pkt. (3 zw., 1 rem., 10 por.)
7. Piotr Borowski – 2,5 pkt. (2 zw., 1 rem., 11 por.)
8. Tomasz Arodź – 0 pkt. (0 zw., 0 rem., 14 por.)

zw. – zwycięstwo, rem. – remis, por. – porażka

A oto omówienie poszczególnych programów wraz z punktową oceną czterech elementów, które decydują (lub nie) o powodzeniu danego produktu.

A – algorytm; S – styl; P – pomysł; W – wygląd. Oceny w szkolnej skali od 1 do 6.

1. Piotr Borowski. Program napisany w Pascalu. Niestety, nie mogę ocenić całości, jako że brak fragmentów kodu źródłowego. Styl raczej poprawny, aczkolwiek są miejsca, gdzie kod mógłby być bardziej czytelny. Wygląd bardzo ubogi; kolory, jak dla mnie, bardzo niedobrane (tryb grafiki 16-kolorowy). Zresztą ważniejszy chyba jest rodzaj fontu – praktycznie nieczytelny. Zamiast skupić się na grze, użytkownik męczy oko, aby odczytać opcje z menu. Obsługa za pomocą myszy, ale też strasznie niewygodna (program bardzo opornie reagował na „drag & drop").
A=? (niepełny kod); S=3; P=2; W=2

2. Radosław Gancarz. Program stanowi mieszankę Pascala i Assemblera. Dzięki temu, a także dzięki wymaganiu co najmniej procesora 80386, program działa znacznie szybciej. Jest to o tyle istotne, że algorytm gry oparty został na strategii mini-max, a więc przeszukiwane jest całe drzewo gry. Dlaczego nie wykorzystano najprostszego algorytmu obcinającego gałęzie, czyli alpha-beta prunning? Jak wiadomo, algorytm ten powinien dać te same wyniki co zwykły mini-max, tyle że dużo szybciej. Funkcja oceniająca bardzo prościuteńka, ale skuteczna!
Styl nie najlepszy; nie wolno mieszać słownictwa angielskiego i polskiego! Ponadto: czy naprawdę procedura „MoveManager" musi mieć blisko 200 linii?! Komentarze oszczędne, mogłyby być troszkę bardziej opisowe, zwłaszcza dla kluczowych miejsc programu. Program wygląda naprawdę przyjemnie (działa w SVGA).
A=4+; S=4; P=5; W=5

3. Aleksander Stompel. Program rozpoczyna ładne intro (3D Studio chyba było w robocie!), dalej też jest ładnie (VGA 320×200×256). Algorytm bardzo silny, aczkolwiek autor z warcabami chyba nie miał za dużo do czynienia... Przede wszystkim trzeba umożliwić graczowi wybór także pośrednich pól (podczas bicia), nie zaś tylko początku i końca. Przykładowo, oba podwójne bicia zaczynają się i kończą na tych samych po-

---

(najsłynniejszy limeryk świata)

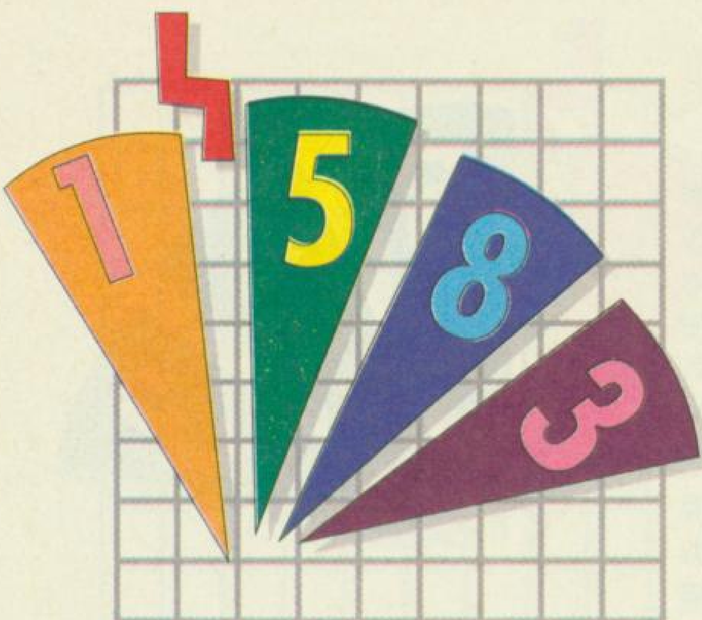
Pewien starzec o ogromnej brodzie
Narodowi oświadczył: „Narodzie!
Klęska to żywiołowa:
Cztery Skowronki, Sowa,
Czyż i Kwoka gnieżdżą się w mej brodzie!"

Pewien starszy mężczyzna z Kamczatki
Wyhodował w zaciszu swej chatki
Tak długiego jamnika,
Że za radą prawnika
Jamnik płacił podwójne podatki.

Pewien starszy mężczyzna z Quebecku
Zwrócił się do robaka: „Robeku!
Pełzniesz mi przez serwetę,
Lecz i tek wnet cię zgnietę!" –
Ta wymowa jest typowa w Quebecku.

Mamy nadzieję, że rozbudziliśmy w Was zainteresowanie tym niezwykle ciekawym gatunkiem literackim. Swe limeryki nadsyłać możecie (w dowolnej liczbie) do 31 września 1996 r. pod adresem redakcji. Oceną prac zajmie się jury złożone z dwóch spośród niżej podpisanych. Przyznamy jedną nagrodę główną: będzie to książka „Fioletowa Krowa – Antologia 303 przykładów angielskiej i amerykańskiej poezji niepoważnej od Williama Szekspira do Johna Lennona" w przekładzie St. Barańczaka. Oprócz tego przewidujemy nagrody za dwa równorzędne II miejsca oraz oczywiście honoraria autorskie za opublikowane limeryki. Zastrzegamy sobie też prawo do przyznania pewnej liczby wyróżnień. A więc – do dzieła! Powodzenia!

Jakub T. Janicki
(fragmenty zrozumiałe)
Tomasz Z. Majkowski
(fragmenty enigmatyczne)
Edward Lear
(fragmenty na poziomie)



lach; „środek" jest jednak inny: c1:a3:c5 i c1:e3:c5. Słowo odnośnie notacji: warto stosować ogólnie przyjętą, zamiast „z a3 na b4 bijąc nic". Algorytm wykorzystywany w grze, to „jest standard", jak napisał autor, czyli alpha-beta. Ciekawą jego modyfikacją są próby zagłębiania się na poszczególnych gałęziach drzewa dalej, niż ustalony wcześniej poziom głębokości przeszukiwania. Funkcja oceniająca również „klasyczna", ale jak widać b. skuteczna: osobno punktowana jest damka, osobno pion, także pola planszy mają swoje wagi. Jak pisze autor: „Jest to moja pierwsza gra (...) nie przypuszczam, aby algorytm był czymś nadzwyczajnym (...)" – moje wyrazy uznania.

A=6; S=3+; P=5; W=4+

4. Tomasz Arodź. Program napisany w mieszance C++ i Assemblera. Algorytm oparty na przeszukaniu całego drzewa ruchów. Funkcja oceniająca tradycyjnie korzysta z wag planszy, ale uwaga! – aż pięciu! (w zależności od liczby pionów obecnych na planszy) – modyfikowych uprzednio algorytmem genetycznym. Niestety, nawet na najwyższym poziomie program gra bardzo słabo, podstawiając piony do bicia „na czysto".

Styl: pała za (chyba) rekord Guinnessa! W kodach źródłowych znalazłem funkcję o długości około 1000 linii!

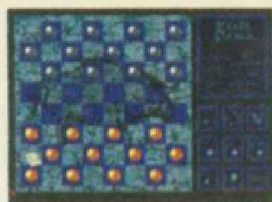
Wygląd: chyba najlepszy pod względem pomysłowości program (gdyby jeszcze zatrudnić zawodowego grafika...). Szkoda jednak że nie można przerwać gry podczas „myślenia" komputera. Ale można ustawić dowolną pozycję na planszy i prowadzić grę od tego momentu.

A=3; S=1; P=6; W=4+

5. Wiktor Miszuris. Program stworzony za pomocą Borland Pascal 7.0, z własną funkcją oceniającą i algorytmem bazującym na przeszukiwaniu drzewa ruchów. Autor napracował się (m.in. ładne intro z płonącym napisem WARcaby), ale popełnił kardynalny błąd przedstawiając planszę z układem pionów w odbiciu lustrzanym! W związku z tym nie mógł grać w turnieju (ale i tak w mojej ocenie mógłby zająć dopiero 6–7 miejsce). Wygląd: dosyć surowy, ale obsługa myszą metodą „drag & drop" działa bez zarzutu.

A=4; S=4; P=4; W=3

6. Zbigniew Ledwoń. Ciekawostką tego programu jest użycie niestandardowego algorytmu, żadne tam alpha-beta czy scout... Funkcja oceniająca bardzo prosta – badane są jedynie przypadki bicia oraz przemiany piona w damkę. Pomimo prostoty program rozprawiał się z rywalami o bardziej skomplikowanej strukturze.



Program wygląda wręcz bajerancko: animowane posunięcia z obrotami pionów, wybuchy (dźwięk Sound Blastera) w momencie bicia. Opcje te można wyłączyć, gdy chcemy skoncentrować się na czystej grze.

A=4+; S=3+; P=4; W=5

7. Adam Koprowski. Program nie dokończony (brak funkcji damki), w dodatku w trakcie rozgrywki realizujący nieprzewidziane „skoki" pionów na jasne pola. Ma jednak bardzo ciekawie rozwiązany widok przestrzennej planszy z pionami w kształcie kul. Z oczywistych względów nie mógł wziąć udziału w rozgrywkach.

A=1; S=3; P=4; W=4

8. Artur Flinta i Jacek Gruszczyński. Jedyny program napisany „pod" środowisko Windows – w Delphi. Autor nie wykorzystał jednak do końca graficznych możliwości tego środowiska; przydałaby się ponadto kontrola trybu graficznego, w jakim użytkownik uruchamia jego program (grafika jest w True Color, a okienka uruchamiane w 256 kolorach zdecydowanie sobie z nią nie radzą). Inną poważną wadą jest całkowite zajęcie systemu podczas myślenia komputera – co w końcu jest zaprzeczeniem idei tego środowiska.

Styl w miarę poprawny (w Windows trudno o pełną kontrolę nad stylem) – przydałoby się jednak więcej komentarzy. Algorytm klasyczny – mini-max, z pogłębianiem przeszukiwania w pewnych specjalnych przypadkach; funkcja oceniająca też tradycyjna (wykorzystuje wagi planszy, choć tu można by jeszcze poeksperymentować).

A=5; S=4; P=4; W=4+

9. Dariusz Szarmach. Klasyczny algorytm mini-max z modyfikacją, polegającą na obcinaniu tych pozycji, przy których na planszy bierek jest mniej niż 4. Równie prosta jest funkcja oceniająca, a jednak program ten plasuje się w czołówce turniejowej. Program napisano przy użyciu 16 kolorów, co niestety widać. Dobrym natomiast pomysłem jest pokazywanie podczas gry wszystkich możliwych do wykonania ruchów.

Jestem pod wrażeniem autoironii autora: „Dziwne, że program w

Nagrody w konkursie WARCABY

1. Aleksander Stompel – 300 zł
2. Zbigniew Ledwoń – 100 zł
3. Radosław Gancarz – 50 zł

Nagrodę za oprawę graficzną (najlepsze „bajery") w wysokości 20 zł otrzymuje Zbigniew Ledwoń.

Ponadto każdy z trzech wyżej wymienionych autorów najlepszych programów otrzymuje komplet książek o programowaniu:

– „Programowanie myszy, klawiatury i joysticka" – T. Meka;
– „Programowanie obiektowe w Turbo Pascalu 7.0 z wykorzystaniem Turbo Vision" – M. Wierzbicki;
– „Programowanie z wykorzystaniem pamięci typu extended i expanded" – K. Kierzenkowski.

Nagrody ufundowało nasze macierzyste wydawnictwo LUPUS.

Rezultaty rozgrywek

	1. Borowski	2. Gancarz	3. Stompel	4. Arodź	6. Ledwoń	8. Flinta, Gruszczyński	9. Szarmach	10. Ajdukiewicz, Suchoń
1. Borowski		0-1	0-1	1-0	0-1	0-1	0-1	0-1
2. Gancarz	1-0		0,5-0,5	1-0	0-1	1-0	0,5-0,5	1-0
3. Stompel	1-0	0,5-0,5		1-0	1-0	0,5-0,5	1-0	1-0
4. Arodź	0-1	0-1	0-1		0-1	0-1	0-1	0-1
6. Ledwoń	1-0	1-0	0,5-0,5	1-0		0,5-0,5	1-0	1-0
8. Flinta, Gruszczyński	1-0	0-1	0-1	1-0	0,5-0,5		1-0	1-0
9. Szarmach	1-0	0,5-0,5	1-0	1-0	0,5-0,5	0,5-0,5		1-0
10. Ajdukiewicz, Suchoń	0,5-0,5	0-1	0-1	1-0	0-1	0-1	0-1	

ogóle działa (...), struktura programu jest bez sensu" itd. Mimo wszystko, niektóre fragmenty są napisane całkiem przejrzyście.

A=5; S=2; P=4; W=3+

10. Jarosław Ajdukiewicz i **Michał Suchoń**. Ten program również wykorzystuje algorytm alpha-beta, a funkcja oceniająca bazuje na liczbie pionków, bić lub możliwości przemiany piona w damkę. Zaimplementowano także wagi pól planszy. Styl całkiem niezły, przejrzysty; sporo komentarzy. Program pracuje w trybie tekstowym, przez co nie jest zbyt efektowny, zarazem jednak nie drażni niepotrzebnymi fajerwerkami.

A=4-; S=5; P=3; W=4-

Na zakończenie kilka uwag: trudno jest porównać programy, grające na różnych poziomach trudności... Z łatwością można przecież przeszukać kolejne poziomy drzewa gry; naturalnie odbędzie się to kosztem czasu – i tu dopiero jest pole do popisu dla strategii gry, która powinna efektywnie obcinać te gałęzie drzewa, o których wiemy na pewno, że nie wniosą nic nowego do znanej już sytuacji na planszy. Najprostsza jest alpha-beta prunning; jej implementacja zawiera się dosłownie w kilkunastu linijkach kodu! Nieco bardziej skomplikowane są scout oraz sss*; tu trzeba poeksperymentować, by program działał efektywniej. I to wszystko – te strategie znane są od już od kilkanastu lat i nic nowego raczej się nie wymyśli.

Drugim istotnym czynnikiem jest funkcja oceniająca, czyli funkcja przypisująca sytuacji na planszy wartości liczbowe z ustalonego przedziału. Tu spotkać się można z różnymi szkołami: jedni próbują maksymalnie uprościć funkcję oceniającą, aby zyskać przez to na czasie, a w konsekwencji wykorzystać go do przeszukania jeszcze jednego poziomu drzewa. Inni kładą nacisk na skomplikowaną funkcję oceny wierząc, że pozwoli dokładniej oszacować sytuację na planszy. Naturalnie nie ma idealnej funkcji oceniającej; gdyby takowa istniała – w ogóle nie miałoby sensu stosowanie jakiejkolwiek heurystyki. Oto jedna z bardziej skomplikowanych funkcji oceniających:

ocena = c1×c2×...×cn×p

gdzie c1, c2, ...cn to możliwe do zastosowania (wedle wyobraźni) czynniki skalujące (np. wyrażające różnicę przewagi pionów 5-3 nad 10-8) czy zapobiegające grze na remis;

p = suma wszystkich wartości bierek gracza minus suma wartości bierek przeciwnika.

Wartości bierek mogą zależeć od rodzaju bierki (pion może mieć wartość punktową, np. trzykrotnie mniejszą niż damka), pola, na którym się znajduje (wykorzystujemy tu macierz wag planszy) oraz innych składników modyfikujących, a uwzględniających możliwość bicia w następnym ruchu (i analogicznie: podstawienie się pod bicie), zamianę piona w damkę i inne.

Właśnie owe modyfikacje oraz pogłębianie przeszukiwanego poziomu drzewa w co „ciekawszych" sytuacjach to prawdziwe pole do popisu.

Warcaby są jedną z prostszych logicznych gier dwuosobowych (i w zasadzie „rozpracowaną") – zainteresowanym tą tematyką proponuję, aby zmierzyli się z szachami lub jeszcze lepiej – z japońską grą GO.

Literatura:

1. Bolc, Cytowski: „Metody przeszukiwania heurystycznego", T. 1 i 2
2. Bramer: „Computer Game Playing: Theory and Practice"
3. Levy: „Computer games"
4. Pearl: „Heuristics"

Andrzej Majkowski i Grzegorz Kozielski

PC FLIGHT FORCE



- 4 niezależne "SMART" przełączniki autofire.
- Analogowa kontrola przepustnicy.
- 4-kierunkowy przełącznik widoków z kabiny pilota.
- Kalibracja MegaZOOM.

- Trwała i mocna 3.5" przyssawka zapewniająca maksymalną stabilność.
- Obsługuje wszelkie ustawienia symulatorów lotniczych.

SV 241

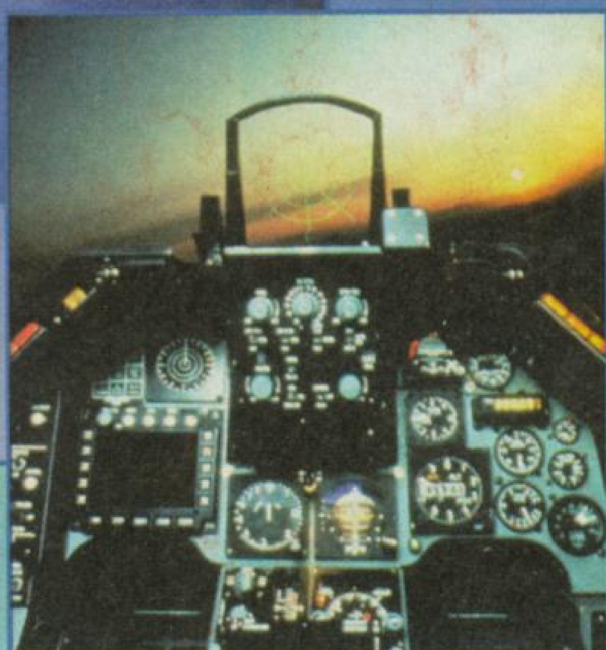






FLIGHT FORCE *Pro*
4-BUTTON ANALOGUE JOYSTICK







FLIGHT FORCE
FIRE CONTROL SYSTEM

- 9 programowanych przycisków z pamięcią.
- 4 pozycje analogowej kontroli: *throttle-wyl-idle-afterburner- pełny throttle.*
- Multi-viewer.
- Ponad 64 programy w komplecie z SV 241 *FLIGHT FORCE Pro.*
- Kalibracja-MegaZOOM.
- Sygnalizator pracy LED.



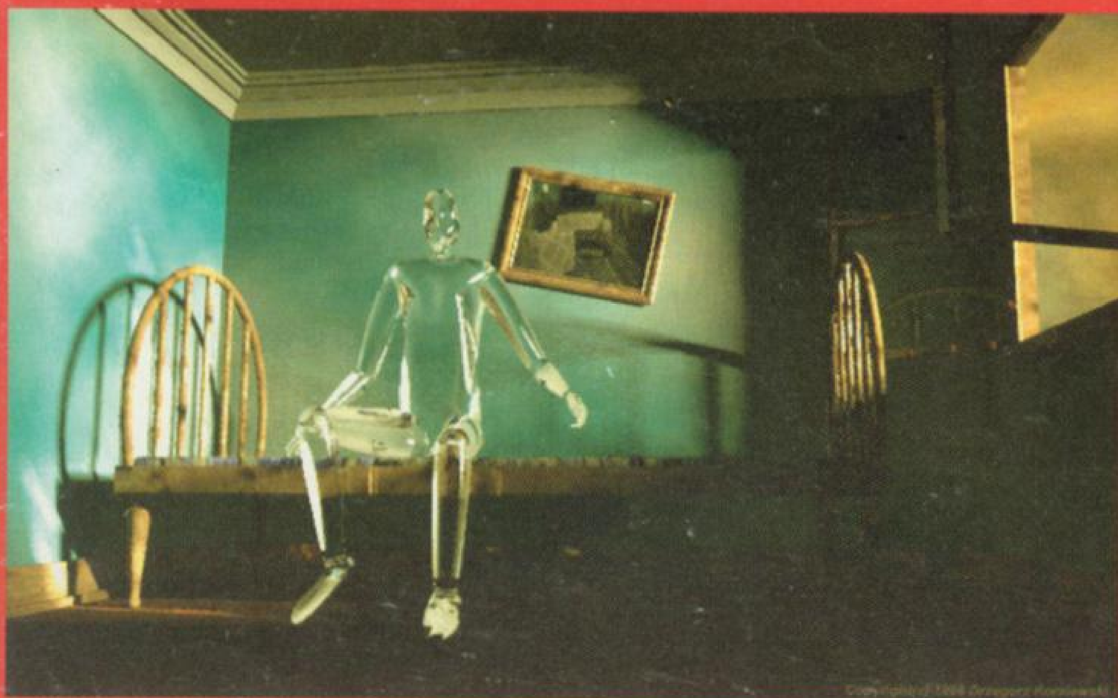
SV 242

RAZEM - ZESPÓŁ NIE DO POBICIA

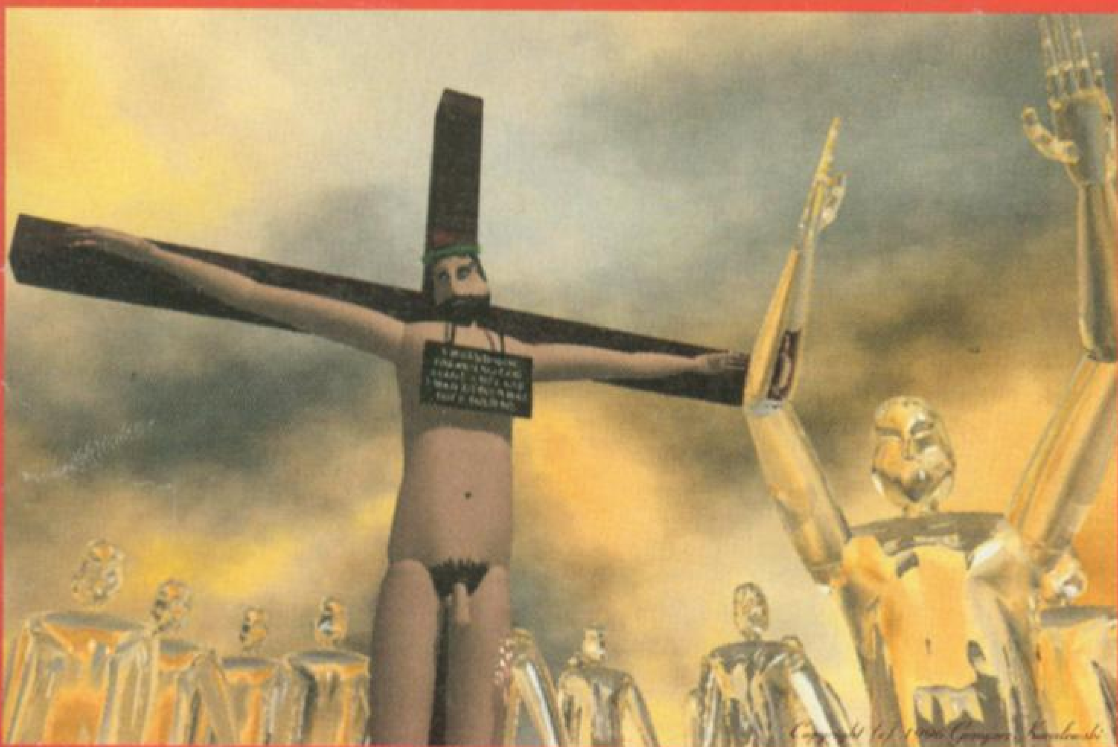
PO WIĘCEJ INFORMACJI DZWOŃ MULTI-STYK

INTERACT GAME PRODUCTS

TEL: 0-22 15-68-44, 613-39-04 FAX: 0-22 15-68-43

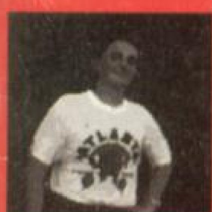








GALERIA



Nazywam się Grzegorz Koralewski, mieszkam w Szczecinie, jestem w przededniu egzekucji (IV klasa LO). Moje hobbies to: komputery, konputery, kąputery i gruppen sex oraz szeroko pojęty czas wolny (duing nafin). Grafiką zajmuję się od roku 1991, kiedy to ojciec mój, Czesław, zakupił stację roboczą Amiga Model 500. Po latach czterech otrzymałem 486DX4 100 MHz 12 MB RAM i na nim wykonałem załączone prace, używając programu Real 3D V2.44 for Windows.

PS Gdyby jakiś programista-szaleniec potrzebował grafika do gry, to zapraszam – tel. w Szczecinie: 612 229.

Po baaardzo długiej nieobecności Galeria wraca – znowu znalazło się miejsce na okładce. Dzięki temu mamy nadzieję, że prace p. Grzegorza Koralewskiego wyglądają w Gamblerze równie efektownie jak na naszych redakcyjnych monitorach.

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Należy spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.

2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.

3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy niespodzianki.